Tot.393

焦点:《为战而生》公开Beta测试详尽解析

游戏机实用技术

UGT.me

176页 攻略特刊

DLC补完计划

辐射4

自动金刚 DLC

读游戏

纽约启示录

全境封锁 剧情读解

5大新作 攻略收录

星之海洋5 忠诚与背叛

系统详解+流程攻略

研究中心

杀手47

关卡机会与特殊暗杀要求成就/奖杯详解

黑暗之魂III

流程攻略+重要支线详解+誓约/戒指/法术/肢体动作全收集指南

特别企划

DC英雄的“柏林墙”

浅评 蝙蝠侠大战超人 正义黎明

火箭鸟2 进化

全武器全收集流程攻略+奖杯指南 同步推出

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3

一周目流程全攻略+通关后技巧介绍+特殊配合表

瑞奇与叮当

系统详解+全要素流程指引+白金指南

ULTRA CONSOLE GAME
2016.5A 定价:RMB 22.00
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006

Gamehalo 热血最强 神秘海域 德雷克的宝藏 重制版 全程邪道全球最速

特别收录 买买买 第十五期

最上游32 与时间有关的十大游戏

游戏月旦评 2016年3月份游戏评测 量子破碎 游戏黄金眼

生化危机 安布雷拉军团 制作人冈部真辉采访

赠 Gamehalo高清光盘+为战而生 精美海报

HORI

HORI国行正品进驻动漫游工作室淘宝店
UCG玩家专属福利大放送！

购买HORI产品
立减50~100元
还顺丰包邮哦

· 活动时间：即日起至 5 月 30 日
· 超简单规则：将本期杂志该活动页 + 个人淘宝旺旺 id 纸条进行拍照，出示给『动漫游工作室』淘宝店铺客服
· 客服在线时间：周一至周五 9：00 至 17：30

手机扫码进入
acgbook.taobao.com

FPS神器

HORI PS3/PS4
键盘鼠标套装

UCG 玩家福利价 :699
~~淘宝价 :750~~

专业大摇杆

HORI PS3/PS4/PC
格斗摇杆

UCG 玩家福利价 :758
~~淘宝价 :858~~

静音摇杆

HORI PS3/PS4/PC
静音版格斗大摇杆

UCG 玩家福利价 :950
~~淘宝价 :1050~~

连发手柄

HORI PS4/PS3
通用FPS有线连发手柄

UCG 玩家福利价 :238
~~淘宝价 :288~~

本活动解释权归动漫游工作室所有

TV GAME半月刊

2016.5A

总第393期

COVER STAFF
封面设计：anubis
封面用图：黑暗之魂 III

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

火箭鸟2 进化

DC英雄的“柏林墙”
浅评《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》

纽约启示录
《全境封锁》剧情读解

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

2 游戏情报站
5 编辑视点
6 热点追踪
10 《生化危机 安布雷拉军团》制作人冈部真辉专访
12 游戏排行榜
焦点
14 《为战而生》公开Beta测试详尽解析
24 黄金眼
前线狙击
26 战锤 末世鼠疫
29 最终幻想15
32 超级机器人大战 原创世纪 月之住民
36 初音未来 歌姬计划 未来之音
38 神秘海域4 贼途末路
44 刀剑神域 虚空具象

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解
48 火箭鸟2 进化
58 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3
72 黑暗之魂 III
96 星之海洋5 忠诚与背叛
112 瑞奇与叮当
特快专递
123 妖怪三国志
DLC补完计划
128 辐射4 “自动金刚”DLC
研究中心
132 街头霸王 V
133 杀手47
138 Xbox Style
140 游运汇

游戏文化 GAMES CULTURE

142 Otome Dream
特别企划
144 DC英雄的“柏林墙”
——浅评《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》
148 自由谈
151 传说频道
154 一路向西
156 游戏之最
读游戏
158 纽约启示录——《全境封锁》剧情读解

读编交流 EDITORS & GODS

166 读编往来
172 小编寄语
174 发售表

www.vgtime.com 游戏时光 VGTIME
UCG 官方合作网站

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王 梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆
苗牧歌
吴 昊
广告总监：刘 芳

编　委：冯 健
马晓帆
衣山川
江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年5月1日
定　　价：人民币22.00元

游戏情报站
GAME NEWS STATION

本期大事记
DIGEST

04.01 Capcom 宣布将成立全新“移动业务部门”。

04.02 Oculus Rift 首发供货不足导致订单延期，CEO 向玩家道歉。

04.03《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》确定新怪物数量在 10 只以上。

04.03 育碧为《超越善恶》注册新商标，续作或有新情报。

04.05 疑似《战神 4》艺术设定图遭到泄露。

04.05《全境封锁》英国地区销量连续一个月居首位。

04.05 SE 表示将严惩炒卖《最终幻想 15》的黄牛党。

04.05《战国 BASARA 真田幸村传》发售日锁定今年 9 月。

04.06 PS4《偶像大师 白金之星》发售日确定为 7 月 28 日。

04.06 Bethesda 今年 E3 展前发布会开放申请参加页面。

04.06《战争机器 4》发售日确定为 10 月 11 日，确认保留分屏模式。

04.07 Koei Tecmo 公布战棋类无双作品《真・三国无双 英杰传》。

04.08《火箭鸟 2 进化》确定将于 4 月 26 日登陆 PS4 和 PSV 平台。

04.11 波兰游戏网站泄露《巫师 3 狂猎》“血与酒” DLC 将于 6 月 7 日发售。

04.11《驾驶俱乐部》制作组被解散后加入《尘土飞扬》开发商团队。

TOPIC 更新换代？次世代主机强化版传言越演越烈

每年 E3 之前总是各种传言四起的时刻，不过往年一般都是传出某某雾件复活或是某某系列终于推出新作，2015 的 E3 算是这一类传言集中被证实的爆发期，而或许是因为如此，今年的 E3 传言换了风气，开始炒作次世代主机的新机型。

之前网络上已经有大量传言分析 PS4 将会推出新机型，而且已经出现了数种不同版本的分析，例如转而支持更高画质的 PS4 4K 和性能更强的 PS4.5，XOne 方面也出现了微软有意推出技能强化版主机的消息，预示着今年的 E3 有可能会更为风起云涌。

而在内部消息方面更为灵通的零售商 Game Stop 最近也在这种情况上推波助澜，在近日举行的 Game Stop 投资分析通报会上，首席运营官 Tony Bartel 便对到场的媒体表示，关于新主机的流言当中，其中一些内容“或者将会在近期公布”，而且在现场的演讲文稿当中，也出现了“期待虚拟现实设备和新主机能在未来几年里加速我们业务的增长”这段内容，似乎意味着近一段时间的确会有新的主机公布。

当然，从消息上分析，比起目前没有太多官方明确态度承认的 PS4 和 XOne 强化版，任天堂的新主机 NX 应该才是最有可能在今年 E3 亮相的主机，但哪怕 PS4 和 XOne 只是推出没有改变性能的 Slim 版，也足以让不少玩家再掏一次钱了吧。

□性能更强的PS4.5是否也会有不一样的外观？

□日前网上流传的NX原型机造型被证实是3D打印的伪造品，但也足以说明玩家们对这款任系新主机的期待。

EVENT 盛事将至，各大厂商E3发布会时间公布

E3 是每一年游戏界的盛事，2016 年的这一届恰逢次世代从初生期进入到成长期的节点，受到的关注一点都不比去年少，从众多展前的传闻当中也可以看出大家对于今年这场盛会的众多期望。目前，有几个主要厂商的发布会时间已经确定，具体的日程如下：

发布会名称	发布会举办时间（太平洋时间/北京时间）	备注
EA PLAY发布会	6月12日下午1点/6月13日凌晨4点	EA今年不设E3展台，举办自己的EA PLAY活动，发布会在活动现场举办
Bethesda 发布会	6月12日下午7点/6月13日上午10点	举办地点尚未公布，有可能仍然是星光大道上的杜比剧院
微软发布会	6月13日上午9点30分/6月14日凌晨0点30分	举办地点尚未公布，如无意外应该仍为格兰中心
育碧发布会	6月13日下午1点/6月14日凌晨4点	举办地点仍为欧菲姆剧院
索尼发布会	尚未公布	尚未公布

□EA今年举办的活动颇有野心，似乎打算在2017财年的开端就造起声势。

□育碧的发布会仍然会是在老地方举行。

EVENT 穷别来玩！《死或生 极限沙滩排球3》服装卖出天价

以制作人早矢仕洋介为首的一众《死或生 极限沙滩排球 3》制作人近日登上了日本地区的著名弹幕网站 NICONICO，并向各位玩家直播了这款作品第一部 DLC 的内容，并且公布了本作当中各个角色的新服装售价。

令人惊讶的是，虽然新服装里面不乏让人眼前一亮的设计，其价格却非常惊人，游戏当中有付费兑换券的设定，而一件服装需要 16 张兑换券，每张兑换券的价格是 50 日元，听起来似乎不贵，但如果要把所有 9 位角色的 9 种新服装全部买下来，需要足足 64800 日元，换算成人民币大约是 3900 元，价格甚至超过了 PS4 主机的售价。

在直播弹幕当中，本作的粉丝立刻就发起了声讨，在场的制作人也面露尴尬。联系起之前《死或生 5 最终回合》疯狂推出的服装季票，Koei Tecmo 在“《DOA》系列”上的盈利手段似乎已经偏离了用游戏品质去征服玩家钱包的道路。

GAME 白狼再现，《巫师3》新DLC发售日泄露

下个月《巫师 3 狂猎》即将迎来发售一周年的重要日子，而距离本作上一个 DLC《石之心》推出至今也有近半年之久，CDPR 官方却始终没有公布游戏第二个大型 DLC《血与酒》的发售时间。而就在玩家急不可耐之际，位于波兰的“GRYOnline”网站则泄露了这个 DLC 的发售日，声称《血与酒》将会在今年 6 月 7 日发售。随后 CDPR 也放出了 DLC 的实体版封面。

不过与此同时也有另外一些传言指出这个 DLC 应该要等到今年 8 月才会发售，同时该传闻里面指出，8 月发售的除了《血与酒》，还会有整合了游戏当中所有 DLC 内容的《巫师 3 狂猎 年度版》推出，所以目前本 DLC 的发售日还是处于众说纷纭的状态。

同时 CDPR 虽然并没有正式公布 DLC 推出的日期，作为本作首席编剧的 Jakub Szamalek 却已经表示《血与酒》的故事将会比《巫师 3 狂猎》本篇的剧情还要精彩。

□《血与酒》的封面图原画，艺术风格仍然令人赞叹不已。

GAME 《机战OG 月之住民》中文版发售日公布

早在今年的台湾游戏展上，《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》便宣布将会推出中文版，虽然仅限 PS4 平台版本，但仍然让众多粉丝充满了期待。

遗憾的是当时并没有公布本作是否会同步发售中文版。

而在本月的 15 日，BNEI 终于正式公布了中文版的发售日，虽然并非同步，但是比起日版 6 月 30 日的发售时间仅迟一周，为 7 月 7 日！同时当天也发布了本作的第二部 PV，其中也包括了中文版的预告片，介绍了本作的具体背景和一部分登场角色。

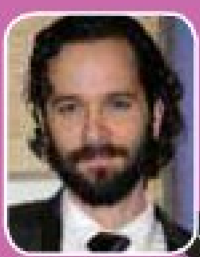
不过虽然发售日离日版非常近，玩家当中目前也传出了不和谐的声音，指出中文版的翻译并没有太过照顾系列玩家们习惯的通译，不过为了强化 BNEI 对于系列中文化的信心，从广大玩家的长远利益角度来看，购买中文版仍然是更好的选择。

业界声音 SCENE

在《最终幻想 15》发布会上登台祝贺游戏开发即将完成后，“《最终幻想》系列”之父坂口博信也在网络上对本作和相关的作品给出了极高的评价。

当我全部浏览了一遍之后，发现它们的完成度非常高，令我挑不出任何缺点！

在谈到《神秘海域 4》中为何取消胖德雷克时，本作的创意总监 Neil Druckmann 如此回应道。



我们不希望因为这个小玩笑，让人们用之嘲笑那些有体重或肥胖问题的人，令他们受到伤害。

新闻短波 INFO

Bethesda E3展前发布会开放注册

自去年举办首届 E3 展前发布会获得空前成功后，Bethesda 决定今年将继续举办 E3 展前发布会，目前展会时间已确定为 2016 年 6 月 12 日傍晚 7 点，也就是北京时间 6 月 13 日早上 10 点开始。值得一提的是本次发布会不仅将提供全程网络直播，还将继续面向公众玩家开放，只要在 5 月 1 日前在 Bethesda 相关网站进行登记就有机会亲临发布会现场。另外，Bethesda 也确定今年发布会后，还将会提供多款游戏的试玩。

山田孝之献声《勇者斗恶龙 英雄集结2》

《勇者斗恶龙 英雄集结 2 双子之王与预言的终结》宣布本作中全新追加的角色“崔扎尔(ツェザール)”将由影视剧《勇者闯魔城》的主演山田孝之担任配音工作。游戏中的崔扎尔身分是“加瓦尔”的王子，主人公们的青梅竹马的伙伴，同时身兼王子与军部司令官的职责。而为角色配音的山田孝之本身也是不折不扣的 DQ 爱好者，据说他是一名游玩过“《DQ》系列”全线作品的死忠玩家。

GAME 异常抢手，《最终幻想15》终极收藏版遭恶意炒卖

自 SE 在《最终幻想 15》发布会上公布本作的“终极收藏版”后，这款全球限量 3 万套的典藏游戏在一分钟内即被抢购一空。除了真正的狂热粉丝外，靠倒卖牟利的炒卖分子也是这次抢购中的“中坚力量”。目前这套官方定价 269.99 美元的游戏，在 eBay 上已经被炒到了 600 美元以上（约 4000 元人民币左右）的高价。在得知此消息后，本作制作人田畑端随即表示将会对炒卖者进行严惩，而同时 SE 方面也已经在考虑增加产量来满足玩家的热情期待。

《最终幻想 15》终极典藏版内含众多超级收藏品，包括一个 Play Art 制作的主角诺提克的雕像、一个精美硬皮封面的艺术画册，两个金属光盘包装盒，内含游戏本体、动画《最终幻想 15 兄弟》、CG 电影《最终幻想 15 王者之剑》和游戏的原声 CD。虚拟物品方面则有服装、武器、汽车皮肤以及钓鱼、旅行、拍摄和料理四大套装。目前本作已经确定会有二周目设定，而且开放世界当中也不会有读盘，实际品质令人期待。

▼本作收藏版内容丰富，的确不容错过。

▲在eBay上本作的两个限定版已经被炒到了分别为600美元和730美元的高价。

本期大事记 DIGEST

04.11 《暗黑破坏神 3》主设计师 Leonard Boyarsky 宣布从暴雪公司离职。

04.12 《泰坦天降 2》正式公开，6 月 12 日将放出更多情报。

04.12 微软宣布 E3 展前发布会将于北京时间 6 月 14 日凌晨 0 点 30 分召开。

04.12 3DS 平台大作《妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗》确定将于 7 月 16 日发售。

04.13 Oculus Rift 供货问题依旧严重，本月内仍无法正常发货。

04.13 《GTA5》制作人起诉 Take-Two 索赔 1.5 亿美元。

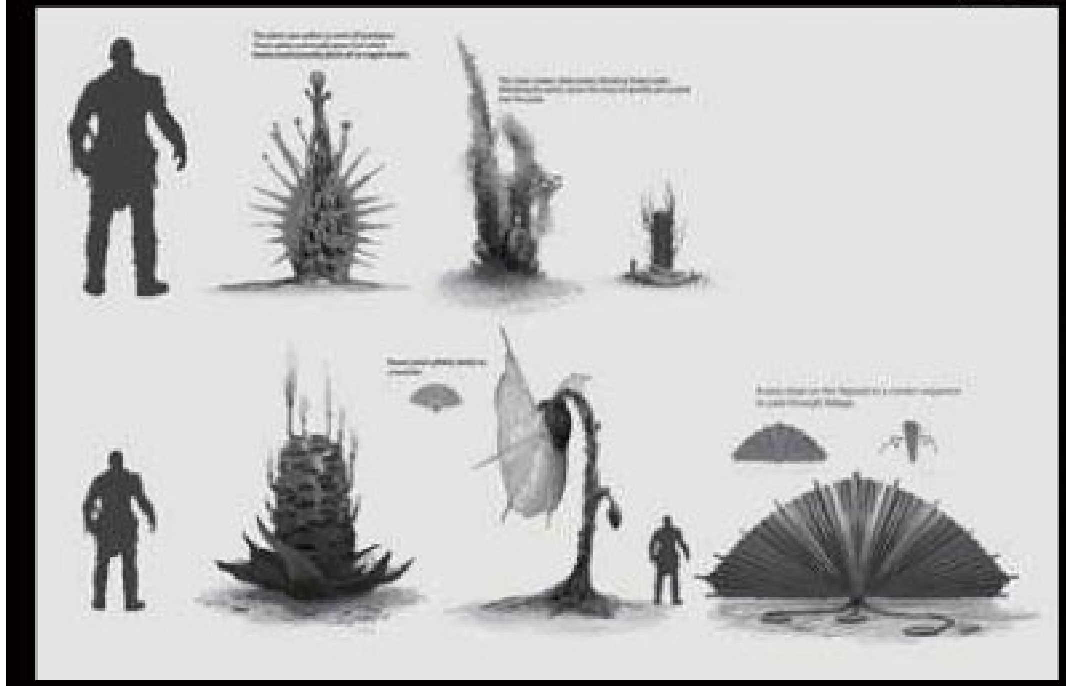
04.14 2K Games 宣布《NBA 2K17》将发布以科比为封面的特别游戏版本。

04.14 Rockstar 财务报告显示《GTA Online》营收已超过 5 亿美元。

04.15 《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》中文发售日锁定在今年 7 月 7 日

有图有真相 SCENE

▲BNEI为《黑暗之魂Ⅲ》的玩家们准备了一个复古风格的游戏封面，玩家只需要下载官方提供的PDF，就可以自行打印替换，想要的玩家记得去VGtime的网站上找相关新闻帖子，里面有下载链接。



▲►日前在网络上面流传的几张设定原画，据传有可能是“《战神》系列”的新作，而且故事背景设定在了北欧神话的世界当中。

新闻短波 INFO

育碧为《超越善恶》注册新商标

《超越善恶》是育碧旗下的一个动作冒险游戏系列，本作自 2008 年公布系列续作的消息后，官方从未发布过任何相关情报。在今年 1 月，本作的导演 Michel Ancel 仍再三向大家确认，游戏还在开发当中，本月育碧又在欧盟知识产权局为《超越善恶》注册了有关游戏软件及网络游戏的新商标。不过此举倒也不代表本作马上就会推出，这或许只是为了保护其 IP 或拓展产品而做的准备。

《泰坦天降2》公布首款预告片

本月初 EA 公布了《泰坦天降 2》的首发预告片，本作此次不仅取消了与 Xbox 平台的独占合作，还同步放出了中文版预告片，所以中文版的推出应该已经板上钉钉。得到本作公布的消息后虽然许多玩家已经迫不及待地关注起本作，但更多情报还要等今年 E3 期间才会公开。

编辑视点 EDITORS'OPINIONS

迟来的MOBA热潮

严格来说，MOBA（Multiplayer Online Battle Arena，即多人在线战术竞技游戏）这个类型已经诞生了很久很久,早在《魔兽争霸Ⅲ》的资料片“冰封王座”红遍我国大江南北的时候，作为粉丝自制地图而推出的《DOTA》就已经聚拢了大量的人气，而彼时这个类型甚至还没有被定位为一个游戏类别。而在十多年后的今天，这个类别的发展已经达到了一个新的高度，娱乐向较强的《英雄联盟》已经红遍全球，血统更为纯正的《刀塔2》（DOTA 2）则是职业MOBA对战的代名词，同时大量直接以MOBA为游戏类型开发的作品也陆续登陆到PC和移动端上，其中不乏《虚荣》和《巫师 战斗竞技场》之类的精品。

> 所以，到了今年，已经在次世代站稳了脚跟的家用机开发商们，也终于开始拿出属于他们自己的MOBA作品来，这股热潮，才终于有了一丝蔓延到家用机领域的征兆。

然而在整个大环境如此火热的情况下，属于家用机领域的MOBA作品却是姗姗来迟，当然这个不能怪厂商们慢热，毕竟在最开始的时候，MOBA类作品几乎清一色都是采用即时战略游戏式的操作，即鼠标快速点击来控制人物移动，同时键盘上的各种快捷键则用于释放技能和购买道具等等，这种操作和系统是很难直接移植到家用机上的，最明显的问题就是摇杆的移动速度、操作思维和鼠标根本不一致。于是当时间进入到了次世代，我们能够接触到的MOBA作品也只是对应家用机进行改造过的作品，例如采用了第三人称式操作的《九阳神功》和《神之浩劫》，但是这类作品起码在评价上来说总是有点水土不服，毕竟大多数家用机玩家还是抱着玩动作游戏的心态去尝试这类作品，而实际上它们的本质仍然是MOBA，所以并不能对应玩家的期待和游戏习惯。

所以,到了今年,已经在次世代站稳了脚跟的家用机开发商们,也终于开始拿出属于他们自己的MOBA作品来,这股热潮,才终于有了一丝蔓延到家用机领域的征兆。在本月开始公测的《为战而生》或许不是第一个家用机领域的MOBA作品,但的确是我本人所见第一个在游戏形式上没有被MOBA限制住的游戏,其游戏的基本规则的确是采用了MOBA的推兵线+拆塔的套路,但是在细节上则多了许多针对家用机习惯而加入的修改。更为重要的,则是对于操作方式上的变更,不再采用那种看似是动作游戏内在却是MOBA手感的第三人称操作,直接改成了主视角形式,操作排布上也非常主流化,对于玩习惯了FPS的家用机玩家来说简直是毫无障碍。

显然，对于MOBA风格的应用，并非只有Gearbox一家独秀，我们也看到不少和《为战而生》类似的作品已经发售，或是即将和我们见面，例如虽然不是MOBA作品但是在角色开发理念上非常相近的《守望先锋》，还有画面水平更为出众的《帕拉贡》，以及XOne和Win 10平台独占的《巨兽》等等。虽然这股浪潮来得有点迟，但或许在今年之后，家用机领域的核心玩家们，也会开始感受到MOBA的魅力了吧。

毫无疑问，这也让我对今年E3上会公布的新游戏更为充满了期待。

[文：稀饭]

沙箱与狩猎，水火不容还是相得益彰？

看到标题我想大家应该都猜到这里要讨论的游戏就是最近发布了试玩版，并且将要在今年暑假伊始发售的《讨鬼传2》了。沙箱游戏目前是欧美大作比较热门的类型，而“狩猎”游戏则在日本和亚洲地区有着很高的人气。因此《讨鬼传2》将这两种类型结合，自然也受到不少玩家关注。笔者喜欢玩狩猎类的游戏，自然也是《MH》和《讨鬼传》等系列的爱好者，但是《讨鬼传2》的沙箱要素，自游戏公开以来我就觉得有些违和感，当然游戏还没发售就提前评个好坏还为时过早，但如今试玩版已经公布，也一定程度验证了这些违和感——沙箱和狩猎游戏真的混得来吗?

我们平时所说的狩猎游戏跟真实的狩猎是有区别的。在自然界，从捕食者与猎物接触到分出胜负往往是一瞬间到几十秒的事情，当中很多只要一击就可以决定成与败。反而是寻找猎物、埋伏、静候时机发起进攻之类的前置过程更重要而且更耗时耗力。而狩猎游戏却几乎完全不同,就以“《MH》系列”为例，游戏所强调的是猎人和猎物搏斗的过程，特别是怪物的强度被放大，而且性情都很凶狠，不是濒死或者饿了绝不会逃，猎人往往要与之搏斗几分钟甚至十几分钟才能分胜负，反而狩猎前的准备工作被大大地淡化了。从这个角度来看，“MH式”的狩猎有点偏了邪道，但却是它的魅力所在。

个人认为，如果根据真实狩猎过程来设计游戏，把狩猎过程的重点放在搜索、埋伏、布置陷阱、寻找时机等方面，同时弱化怪物的强度,沙箱的意义才会凸显出来。《孤岛惊魂》和《古墓丽影》的狩猎部分就是一些比较接近真实而且成功的例子。《讨鬼传》的理念则与《MH》接近，因为重点刻画人与怪之间搏斗的过程，怪肯定不能一招两式就被放倒，所以像斗兽场那样有边有界的场地反而更合适。从试玩DEMO来看Koei也确实这样做了，进入交战状态之后，原本“自由”的场地就会围起一个大圈，人和怪都跑不出去。如果本来就要打十几分钟的怪还满世界到处跑，恐怕这才是最让人受不住的吧。当然这样一来，“沙箱”的意义就显得有些尴尬。

不过DEMO里面也可以看到游戏有很多针对沙箱加入的新要素，比如野外地图上的随机任务、追寻失踪者的任务等等。这些都可以说是利用沙箱从侧面增加游戏的丰富度。当然可吐槽的地方也还有不少,但游戏还没正式发售,这里就先不深入讨论了。

[文：宇宙人]

> 如果根据真实狩猎过程来设计游戏，把狩猎过程的重点放在搜索、埋伏、布置陷阱、寻找时机等方面，同时弱化怪物的强度，沙箱的意义才会凸显出来。

文 清国清城 编 纱迦 美编 anubis

Woshige：创造《街头霸王Ⅴ》的90后格斗之神

这个25岁的年轻人打了十几年的职业比赛，他曾是游戏测试员，现在他是《街头霸王Ⅴ》的关键人物

“Woshige”等待与“Ogawazato”一战已经有十几年，他称之为自己的“圆梦之战”。Woshige从13岁开始参加日本的全国游戏大赛，从那时起，他便声名鹊起，逐渐成为《罪恶装备》圈子里最顶尖的选手。而Ogawazato是东京某饭馆的兼职厨师,是公认的《罪恶装备》头号高手。EVO 2015的赛场上，两人终于坐在了对战台上。这场比赛在拉斯维加斯的巴黎主题酒店举办，有十几万人在线观看比赛。

经典之战

Woshige成长在日本神户，他从10岁起开始玩格斗游戏。与格斗游戏的邂逅是一次偶然。那天父母把他带进了一家影碟租赁店，父母在货架上寻找想租回家的影碟，就让他去玩放在店铺角落的街机。这次的游戏经历为Woshige打开了一个新的世界，他迷上了被围观群众们当成绝世高手仰慕的感觉。“我会在家里用家用机练习，然后在街机厅里表演我练习的成果。从那时起到现在已经过去了15年，我已经不记得在格斗游戏上花了多少时间，但加起来肯定超过3000小时了。”尽管已经身经百战，在拉斯维加斯的那天，他还是紧张得要命。“只要想想有那么多人在看直播，我就紧张得不行。”他说。

按照他早期的比赛经历，在参加这种大赛之前，他会反复观看对手以往比赛的录像，研究对手的对战风格及其弱点。但他发现，刻意去记对手的路数，反而限制了自己的发挥。所以后来他就不怎么做赛前准备了。现在他更在意的是如何在比赛时做到忘我的境界，忘记观众以及成败得失，专注于对战本身。在这样的精神状态下才能更好地发挥。

在拉斯维加斯的那场比赛中，Woshige选的角色是用金发作为鞭子的Milla Rage。他在第一局中惜败，但第二局轻松取胜，当时激动的EVO比赛解说员惊呼他为天才。就在这时发生了EVO历史上最具喜剧色彩的一幕：得意忘形的Woshige站了起来，把摇杆扔在了椅子上，他兴奋地走向观众，高举双手欢呼庆祝自己的胜利，全然忘记了还剩下一局没打。当他意识到的时候为时已晚，当他仓皇跑回自己的座位上应战，Ogawazato早已开始了疾风骤雨般的攻击，瞬间完胜。Woshige无奈地趴在桌上，哭笑不得。

> 虽然《街头霸王Ⅴ》仍然是不折不扣的“街霸”，但细心的玩家们发现，Woshige这个顶尖《罪恶装备》玩家显然在游戏中加入了一些《罪恶装备》的元素。

这一幕已成为电竞史上的经典，次日ESPN在其电视节目中播放了该片段，节目主持人做出了一句具有哲学性的评论：“提前庆祝不是你的错，但后果要由自己来承担。”

关注EVO的玩家们想必都看过了那段短片，所有人的注意力都集中在Woshige的滑稽表现上，但也有人发现了一些奇怪的细节：Woshige穿的红色T恤上印着《街头霸王Ⅴ》的LOGO，而比赛的项目却是《罪恶装备》。为什么要在自己最看重的一场比赛上，为自己毕生心爱之作的对手打广告？而且这件衣服还不是一般玩家能获得的——它是《街头霸王》开发组成员独有的T恤。

从测试员到战斗总监

“那是我第一次公开自己的Capcom员工身分，”Woshige坐在Capcom大阪总部办公室里说道，“但我其实在2007年就入职了。”实际上，今年刚25岁的Woshige，从16岁开始就

以测试人员的身分参与了 Capcom 多款格斗游戏的开发，包括《龙之子 VS.Capcom》、《漫画英雄 VS Capcom 3》、《街头霸王 × 铁拳》以及《街头霸王Ⅳ》。测试员的工作时间长而又枯燥，要一遍又一遍地把游戏的每个角落每个细节都仔细尝试，寻找其中的 BUG。Woshige 通过测试工作证明了自己，随后他被调到了《超级街头霸王Ⅳ》的内容分析组，负责检查角色的平衡，确保不存在可能被高手利用并破坏平衡的招数。

当 Woshige 被上司叫进办公室，给他安排重要新任务时，《街头霸王Ⅴ》已经开发了一段时间。Capcom 注意到了 Woshige 的才华，他不仅玩格斗游戏有天赋，更有将游戏进行改良的实力。Capcom 高层表示可以考虑让 Woshige 担任《街头霸王Ⅴ》的战斗总监。Woshige 说："当时我感到受宠若惊。但也是从那天起，我感到压力时刻存在。我的工作是改进《街霸》的游戏性，你能想象吗？这是多大的责任！"

《街头霸王Ⅴ》并非对前作的改良，Capcom 几乎是从头开始做。"在每个阶段，我们都想要强调街霸角色们的个性。于是隆的苦修者的力量被强化，肯的爆炸性也表现得更突出。过去隆和肯的招式都差不多，玩起来区别不大。我们想要让二者的区别更明显。至于那些名气不那么大的角色，我们给了他们新的玩法。很重要的一点是要让玩家感到每个角色都有一些独特的优势。"

2014 年，在台北游戏展上，日本的街霸之神梅原大吾，通过表演赛的方式首次展示了《街头霸王Ⅴ》的早期版本。这段视频被广为流传，其中的任何不平衡都会在各论坛中引发关注。这次比赛梅原大吾的对手是 Gamerbee。在第二局中，Gamerbee 发动了春丽的 V-trigger 模式，在此状态下，可以向梅原大吾操作的隆发出猛烈的气功拳攻势，仅凭这种打法就能令其无法反击。这个明显的平衡性漏洞引起街霸玩

▲在那场经典之战中哭笑不得的 woshige

家们的强烈不满。

自从 2008 年说服上级重启"《街头霸王》系列"，小野义德一直是该系列的制作人兼宣传大使，但他本人其实只是个业余选手，水平非常一般。所以小野义德需要 Woshige 这样的专业级玩家对游戏进行调优。与 Woshige 一起负责平衡性调整的是 Dimps 的一个小组，这家同样位于大阪的工作室成立于 80 年代末，创始人西山隆志正是《街头霸王》初代的主创人员。多年来 Dimps 一直与 Capcom 保持密切的合作关系。Woshige 说："我们小组的人很少但都是精英，大家都是专业级玩家，对自己的水平都很自信。我们把所有角色都玩透了。我也经常有输的时候。"

连技之旋律

虽然《街头霸王Ⅴ》仍然是不折不扣的"街霸"，但细心的玩家们发现，Woshige 这个顶尖《罪恶装备》玩家显然在游戏中加入了一些《罪恶装备》的元素。比如《街头霸王Ⅴ》的 CRUSH COUNTER 系统与《罪恶装备》的致命反击技就特别像。每个角色专属的 V-Skill 和 V-Trigger 与《罪恶装备》的 Drive 和 Overdrive 也十分相似。除此之外，Woshige 的一个重要思路是要取消《街霸》系列存在的一些不必要的招式。"我要让每一个招式都有意义，努力把所有多余的动作取消。"他说。在他看来，每一个动作就像一个音符，他要让玩家将这些动作连接成动人的连技之旋律。

现在游戏终于发售，Woshige 可以欣赏玩家们所演奏的"旋律"了。"有些比赛完全出乎我的意料，他们能那样使用那些角色真是绝了。"

一款高度严谨的格斗游戏，需要在游戏发售后，根据玩家们所发现的问题不断进行调整。这其实是一个相当漫长而艰巨的工作。"我们玩得越多越深入，发现的问题就越多。平衡性调整这种事真是没有尽头的。"

作为一个真正的 90 后，Woshige 已经达到了格斗游戏生涯的顶点。他不仅是最强级选手，更影响了世界第一格斗游戏的开发，未来他将继续在这条职业道路上前进。"去年我第一次参加 EVO，我真的感觉格斗游戏可以让人不通过语言进行交流，它就像一种通用语言。我希望《街头霸王Ⅴ》成为更多人的通用语言。"

Woshige 的父母对于自己的儿子非常自豪，能够做自己喜欢的事情，并且做出了令人瞩目的成绩。"他们对我很欣慰，不过至今仍经常拿那场比赛来开涮……"

探访任天堂黑客圈

这群充满好奇心的天才
因为不同的道德观走上了相反的方向

在网游的世界里，打击外挂是一场永恒的战争。而在单机游戏的世界里，自从有游戏以来，玩家从未停止对游戏进行破解，并修改数值和游戏状态。各种金手指与游戏修改程序屡见不鲜。而随着单机游戏的网络化，这种破解修改也就逐渐变成了网游外挂。以提供优质游戏与服务著称的任天堂，也正成为外挂的重灾区。

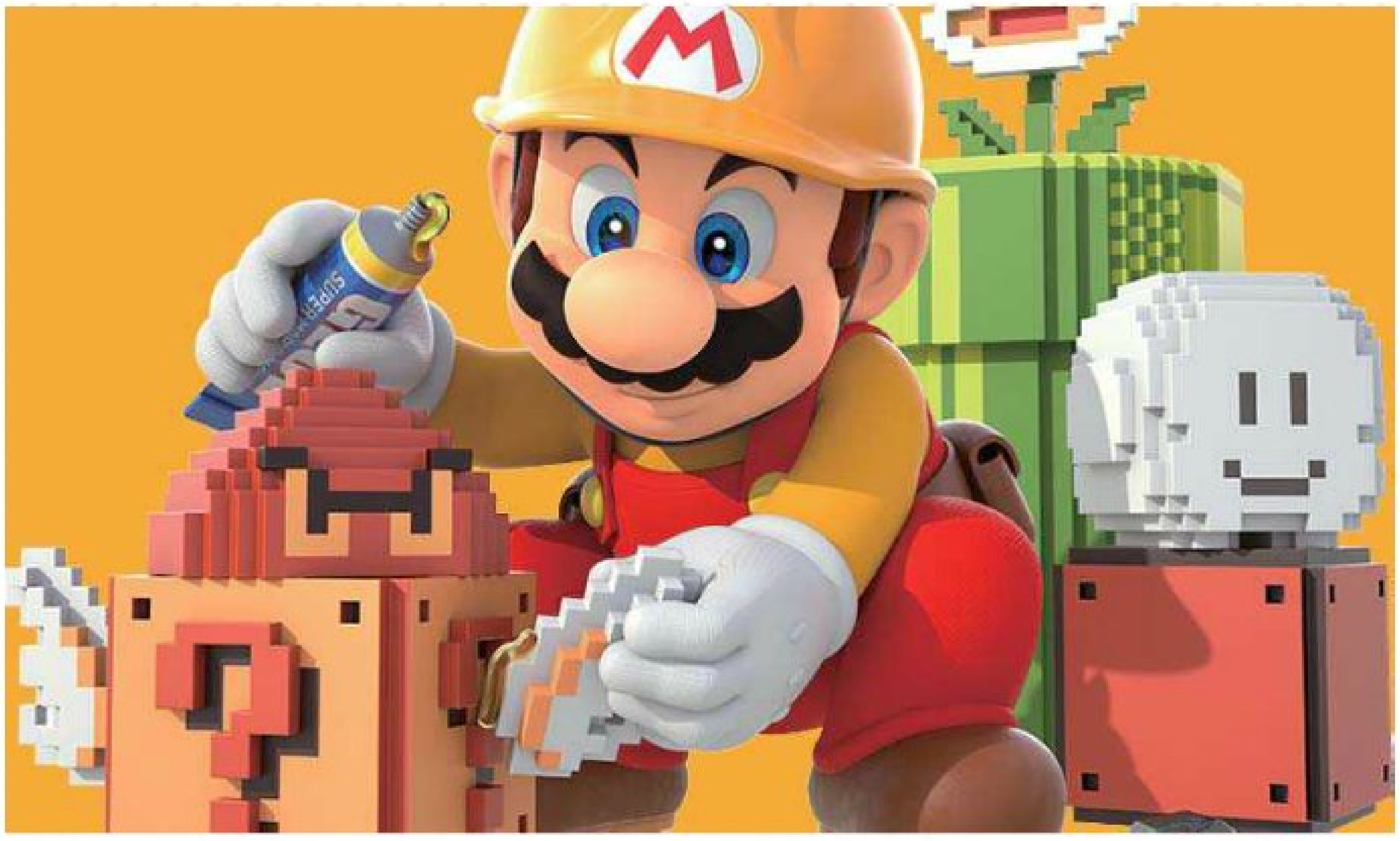
破坏者

Huntereb 就是一个著名的任天堂游戏外挂开发者，他开发的最有名的一个外挂是针对 2011 年的 3DS 游戏《马里奥赛车 7》。使用该外挂后，任何高手在比赛中碰到他都要被虐得体无完肤，因为他可以随时随地召唤出任何想要的道具。更流氓的一个功能是，他可以在比赛开始时，一穿过起跑线就直接变成终点线而获得胜利。

游戏修改器由来已久，开发起来并不难，但是作为线上游戏的外挂，会被游戏公司发现并遭到惩罚。问题是，任天堂在网络游戏领域的经验较浅，相关的技术手段也比较落后，所以很容易成为外挂开发者的目标。任天堂也经常更新补丁以堵住这些漏洞，但往往是道高一尺魔高一丈。

Huntereb 说，他觉得开发外挂是一件很轻松的事，他在自己的 YouTube 页面上留下了自己的格言："我就喜欢做外挂并给别人看。有时候很有争议性……但，在外挂的世界里没有道德可言。别傻了。"

这些修改游戏、开发外挂的作者，并没有恶意，他们更多的是因为好奇心过剩。每个作者所开发的外挂功能，也反映了他们的性格。有些外挂是为了帮助其他玩家，让他们更顺利地进行游戏。也有一些外挂破坏了游戏的公平性。Huntereb 主要属于后者。



任天堂在网络游戏领域的经验较浅，相关的技术手段也比较落后，所以很容易成为外挂开发者的目标。任天堂也经常更新补丁以堵住这些漏洞，但往往是道高一尺魔高一丈。

Huntereb 开发外挂程序的兴趣源自于金手指设备 Action Replay，简单地修改游戏代码，就可以获得无限生命、最高 HP 等。在 PS 和 PS2 时代，这类周边一度十分流行。而如今“金手指”这种装置几乎绝迹。Huntereb 认为，这妨碍了玩家了解软件与硬件如何真正的运作，名义上是保护玩家，实际也限制了玩家的自由。

“我就喜欢做规则制定者们不让做的事情，每次在线上做程序修改或外挂都是一件快乐的事，因为我有这个能耐。只要我的行为不产生严重不良后果，我会最大限度尝试其可能性。”

最近的《超级马里奥制造》就尝试了 Huntereb 所说的最大限度，因此而激怒了任天堂。最近任天堂已经把他的 Wii U 主机拉入黑名单，使其无法玩网络模式。任天堂还对他的 YouTube 频道提出侵权申诉，要求将其外挂游戏视频全部删除。

Huntereb 过去做外挂程序的原则是“不产生严重后果”，但《超级马里奥制造》明显越界了。他利用外挂到网友上传的关卡里捣乱，用作者们从未想到的方式将其终结，利用这种方式轻易创造世界纪录。使得这种关卡分享原本的纪录排名失去了意义。

Huntereb 打破了一个又一个的纪录，这激怒了大批玩家。

“我承认打破这些记录还拿来做视频直播这一点有些过火了，我只是要证明我能做到，没有想到会获得如此极端的反应。” Huntereb 说，尽管如此，他一点不认为自己做错了。

“我不是那种会懊悔的人，这对于我所做的事可能是有好处的……我也在乎别人对我的看法，但仅限于那些赞同的意见。如果他们支持我做的事自然好，如果不赞同，没人逼你看。我不会因为别人的感受改变自己的态度。”

造福者

对于 Huntereb 的做法，其他一些修改器作者也表示不赞同。《马里奥赛车 8》修改器作者 MrBean35000vr 认为，不用修改程序破坏其他玩家的乐趣是基本底线，“我哥（Chadderz，另一个黑客）将 MOD 和修改器比作锤子，你可以用它建造东西，也可以用来把别人的东西砸得粉碎。该怎么用取决于个人。可惜的是，通常总是毁灭型的用法把 MOD 与黑客的名声搞臭了。”

MrBean35000vr 兄弟俩走得是相反的方向。他们先是破解了《马里奥赛车 Wii》，初衷是用来开发新的赛道。他们花了 6 个月的时间开发了自己的第一条赛道，这获得了玩家极为强烈的反响，于是他们开发了定制工具给其他玩家使用。几年后，已经有数百名玩家使用兄弟俩的工具为《马里奥赛车 Wii》开发了几千条赛道，这累累的硕果大大延长了原作的生命力。而作为原作者的两兄弟，后来也推出了自己的赛道包，叫做“CTGP 革命”，其中包含了他们自己开发的赛道还有其他玩家的作品，总共有 218 条赛道，至今仍是《马里奥赛车 Wii》的玩家们津津乐道的话题，目前还有许多玩家在玩。

“我们更感兴趣的是围绕游戏本身进行研究,而不是破坏网络乐趣,”MrBean35000vr 说。“但我们也很有兴趣让其他玩家参与进来，让他们感到乐趣。看别的玩家玩你创造的东西是很有成就感的，破坏别人的乐趣有什么意思？”

任何黑客，无论其意图为何，都是高智商的人才，如果被有效利用，就能造福所有人。有不少人加入了兄弟俩的队伍。“我们经常劝他们别做破坏性的 MOD，但有些人认为他们的编程实力只有用于捣乱和破坏才能引起注意。”

MrLuigi35000Vr 就是这样一个黑客。他在学习编程的过程中发现搞破坏更有趣。他破解了《马里奥赛车 Wii》，用于在网上狂虐其他玩家。这一度让他感到十分快乐，但没有持续太久。因为这种行为，他在圈子里变得臭名昭著。他想和其他黑客们一起合作，但他的名声使得别人敬而远之。

最后他说服了几个黑客给他一个机会，然后他马上改邪归正。现在他和 MrBean35000vr 兄弟俩的黑客圈子合作，他们的主要目的是研究任天堂的游戏如何运作，而不是破坏其乐趣。当他们做出了新的修改程序，需要内部讨论之后再决定是否对外发布。如果其危害大于好处，将仅限内部使用。

“可以说我的激情在于汲取更多的知识，用自己做的东西帮助大家一起成长。” MrLuigi35000Vr 说。

“玩家门”的牺牲者

愤青玩家形成的“玩家门”正在展现他们的强大破坏力

最近美国任天堂的中层市场营销经理 Alison Rapp 成为欧美游戏业界的话题人物，因为她被玩家指责与任天堂游戏的各种内容被和谐有关。任天堂对游戏内容审核极为严格，很多游戏通过美国任天堂发行时，都会进行删改，对此极为不满的玩家们，就把怒火撒向了市场人员。而 Rapp 却不屈不挠，她以违反网络社区规定为由删除了愤怒玩家们的网络请愿。有玩家把她 PS 到色情动画的女主角身上，有玩家把她上大学时写的论文挖出来试图羞辱她。

实际上，这些玩家所不满的被和谐内容，主要是一些日版游戏推出美版时，会将较为暴露的服装进行修改，在很多情况下，其实也就是遮掉乳沟而已。因为这种事对市场人员进行人身攻击，显然是有些小题大做了。而 Alison Rapp 由于与这些人正面硬杠导致事态恶化，大批玩家通过社交媒体要求任天堂炒掉 Rapp。实际上，Rapp 并不负责游戏的本地化工作，游戏中哪些内容被和谐与她毫无关系。她之所以成为众矢之的，是因为她敢于在社交媒体上抨击那些围攻女性游戏从业者的玩家们。玩家找不到真正负责本地化的人，于是就把能够找到的 Alison Rapp 当成了攻击目标。

这些爱惹事的玩家们，还挖出了 Rapp 在大学时写的一片论文。该文围绕一个敏感话题：国际社会关于迫使日本加强反儿童色情法案的要求是否合理。文中提到，日本的传统文化中对于性的低龄化由来已久，加上自由言论以及文化氛围的差异，西方将自身观念强加于日本的做法是不妥的。于是玩家们得出结论：一个提倡儿童色情的人，居然致力于游戏中暴露画面的和谐，这简直是虚伪至极的行为。

3 月底，Alison Rapp 在推特上说自己已经被任天堂辞退。玩家几个月来的口诛笔伐产生了

■《火焰之纹章 命运》中被和谐的画面

效果。

随后，任天堂方面表示并非因玩家的言论而将 Rapp 辞退，她之所以离职是因为她有第二份工作，而这与任天堂的公司文化产生了冲突。任天堂的官方声明中说：“虽然 Rapp 女士是在成为社交网络上某些团体批判对象之后离职的，这两件事之间绝对没有关联。任天堂致力于促进我们公司以及整个游戏业的包容性与多样性，我们坚决反对任何关于性别、种族或个人信念的个人骚扰。我们祝愿 Rapp 女士未来发展顺利。”

虽然 Rapp 回应说自己确实用一个假名在做兼职，为的是偿还还没还清的助学贷款。但她同时声称，任天堂是允许兼职的，虽然之前的官方声明中表示这违反了任天堂的企业文化。有可能是Rapp所兼职的工作性质不在允许的范围之内。

Rapp 透露，在此之前，任天堂已经剥夺了她作为公司发言人的身分。任天堂的相关人员对她在网络上发表的所有言论都进行了审查，最后得出的结论是她已不再适合担任公司发言人。在这些存在问题的言论中，就包括 2011 年的那篇论文。

据悉，Rapp 虽然不参与美国任天堂的游戏本地化工作，但确实与负责本地化的任天堂“树屋”部门有很多工作上的交集。近年来，任天堂在美国推出的多款日式游戏，都出现了令玩家十分不爽的和谐内容，包括《异度之刃 X》和《火焰之纹章 命运》（《火焰之纹章 if》的美版名）中角色服装的改动，主要是日文原版中一些低龄女性角色的服装较为暴露，美国任天堂认为可能会引起一些西方消费者的反感，可能会触及儿童色情这跟红线。

今年 2 月在美国发售的《火焰之纹章 命运》中，删掉了一个有些调情性质的摸脸迷你游戏，这对于那些挑剔的玩家来说简直是不可饶恕。Rapp 就成了他们的出气筒。关键是，Rapp 的一些言论确实给了他们口实。在 2012 年的一条推特中，她说应该减少对儿童色情相关描述的法律限制。在 2015 年的一条推特中，她说：“不要恨性工作者、魔物娘控、巨乳女以及恋童癖。”这与其大学论文中对于日本文化中某些领域的支持是一致的。虽然大部分言论都是她在入职任天堂之前发表的，但并不妨碍人们对她进行道德评判。抨击者们抓住了这个有力的证据，指责以保护儿童为使命的任天堂“竟然招了一个专业恋童癖当市场经理”。他们将各种所谓证据都举报到任天堂那里。现在他们终于如愿了。

Rapp 究竟是因何原因被辞退？这一点双方均未透露。在整个事件的过程中，任天堂从未表态。即使 Rapp 的某些言论存在问题，但游戏内容的和谐化毕竟与她无关，将二者混为一谈未免不妥。Rapp 因此受到了骚扰，而任天堂也并未给员工必要的保护。最后任天堂以兼职为由将其辞退，对其本人造成了负面影响，或许也算是对其抨击者的妥协。美国任天堂的这条声明推特已引发了强烈反响，大批玩家发表了激烈的反对乃至诅咒言论，甚至有一位独立游戏开发者称，因为此事而决定取消某款 Wii U 游戏的开发计划。对于任天堂的行为，业界人士以反对居多。看来，游戏开发者们与某些愤青玩家之间，已经形成了某种对立阵营。

日本的传统文化中对于性的低龄化由来已久，加上自由言论以及文化氛围的差异，西方将自身观念强加于日本的做法是不妥的。

《生化危机 安布雷拉军团》

制作人冈部真辉专访

今年是“《生化危机》系列”诞生的第20个年头，作为20周年纪念作品，《生化危机 安布雷拉军团》在2015年的TGS上被首次公开，随着发售日的临近，UCG的编辑受邀来到香港Capcom总部，采访本作的制作人冈部真辉先生，并与制作人以及Capcom大阪开发部的开发人员进行了3V3的联机对战，在试玩以及采访的过程中，游戏的基本框架也变得清晰，下面就为大家送上这次采访的详细内容，一探这款纪念作品的究竟。

访谈部分

Q1：今年是《生化危机》20周年，为什么会选择这样一款略显“异色”的作品来作为20周年纪念作呢？游戏开发的契机是？

冈部：我觉得如果制作传统《生化危机》作品的话，其实会有很多的挑战，比如说作为恐怖惊栗游戏如何设计出优秀的游戏桥段，以及如何构想出优秀且承上启下的游戏故事都并非朝夕能完成之事。这一次的《生化危机 安布雷拉军团》选择了动作射击游戏这个类型，是希望让各位玩家都能轻松地上手并投入到游戏中而开发的。

Q2：为何本作会选择了PC/PS4这样的平台配置？

冈部：你是想问为什么没有另外一个机种对吗？（笑）其实理由也不是那么复杂，首先这一次我们选择了Unity作为开发引擎，相对而言Unity在PC上开发比较简单，但在PS4上开发时我们发现工作变得相当复杂，我们也是在一边克服困难的情况下一边进行开发的，因此我们为了保证游戏最终的品质，决定将精力集中于PS4以及PC两个平台之上。

Q3：那么，为什么本作采用了Unity引擎开发，而不是此前制作了《启示录》和《生化6》的MT Framework引擎呢？

冈部：我们这一次游戏的理念是以“UGC”作为目标的，即每一位用户都能创作自己的内容与游戏以及其他玩家之间进行交互，在引擎的层面上看，使用Unity引擎的话，一般的玩家也能在游戏中轻松地完成这些创作，这与我们的开发理念相契合，因此我们最终选择了这个引擎。

Q4：会有原作的角色在本作中登场吗？

冈部：《安布雷拉军团》讲述的是一群无名战士的故事，在这个设定之下，我们并没有让原作角色登场的准备，对比起原作的角色，我们更加偏向于将“这就是关于无名战士的故事”明确化。

Q5：从公开的情报来看本作是强调联机对战的类型，但故事感则比较薄弱，请问本作是否有故事模式？

冈部：传统意义上的故事模式是没有的，虽然游戏的重心是线上多人联机对战部分，但是在这之外也制作了供一人游玩的单人模式“The Expriment”，这是一个主要以击倒丧尸为目标的模式，在单人模式中，玩家可以通过完成任务提升等级，解锁各种自定义道具。而关于故事感的问题，那就要看玩家自身如何评判了，比如任务描述、任务目标等内容必然会出现，但传统故事模式那种甲和乙相互对话然后推进剧情那种浓厚的故事情节恐怕就没有了。

Q6：那么，可以说《生化危机 安布雷拉军团》是一个外传作品吗？

冈部：是的，基本上我们是以平行世界的理念进行本作的制作的，比如说游戏中会出现《生化危机4》以及《生化危机5》相关的场景，但这只是沿用了系列既有的内容作为框架，并不代表着这两者之间存在着什么必然的联系，因此可以将其看作是平行世界的另一个故事。

Q7：本作强调近战格斗CQB，那么如何找到近战和射击之间的平衡？

冈部：我们所提出的CQB概念，就是在枪械战之外展开的近距离格斗，这个近距离格斗并不是互相缠斗，而是围绕丧尸手盾以及丧尸手斧展开的近距离作战，也就是说近距离以外的基本都是枪战，而近距离则倾向于手斧攻击这样一击决定胜负的战斗。

Q8：2016年有很多强调对战的联机游戏，请问本作和同类作品相比特色在哪里呢？

冈部：我认为最大的特色是本作那种快节奏的对战风格，与其他游戏相比，本作的对战需要在3分钟内决定胜负，而且3对3的游戏规模

以及对战地图的大小也没有其他游戏那么大，因此玩家可以体验到瞬间决定胜负的快感，一切都是如此高速地循环运转，而游戏本身就是围绕这样的理念来设计的，所以我认为与同类游戏相比本作有其独特的乐趣。

Q9 :《生化危机 6》中的 Agent Hunt 模式在玩家群中有不错的反响，在本作中是否还有扮演怪物、感染者的模式?

冈部： 很遗憾，目前并没有相关的模式，如果这个游戏发售后大卖，那么我们或许也会追加呢！（笑）

Q10 :2012 年，"《生化危机》系列"推出了同样强调联机对战的《生化危机 浣熊市行动》，本作是否有从该作中取经之处呢?

冈部： 这么说吧，《安布雷拉军团》和《浣熊市行动》确实是看上去风格比较相似的作品，因此也容易让人产生对比，但两者在制作理念上其实本身就有很大的不同，《浣熊市行动》是由海外制作组针对海外市场开发的游戏，而《安布雷拉军团》则是由 Capcom 日本本社制作组制作，因此在实际开发时其实并不会产生什么相互影响。也就是说，在玩家看来可能会有两款游戏之间的对比，但在游戏开发的角度来看，其实两者之间是完全不沾边的。

Q11：本作的耐玩度如何?

冈部： 游戏的耐玩要素也相当丰富呢，虽然是很容易就能上手的游戏，但是也有很多值得挖掘的内容，比如刚才提到的单人模式 "The Expriment"，要将其通关就需要花费不少的时间，而联机对战中，随着游玩时间增加等级的提升，武器的种类也会逐渐增加，而考虑武器之间的组合、战略的变化也是本作中值得发掘的要素。与其他游戏所不同的是，游戏的耐玩并不是说推进流程要花费多少的时间，而是像时下的电子竞技游戏那样，让玩家本身为了提高自己的水平而不断投入时间。

Q12：本作是否会加入一些时下流行的 MOBA 游戏要素？比如提升等级后增强能力，然后获得更强的装备等元素。

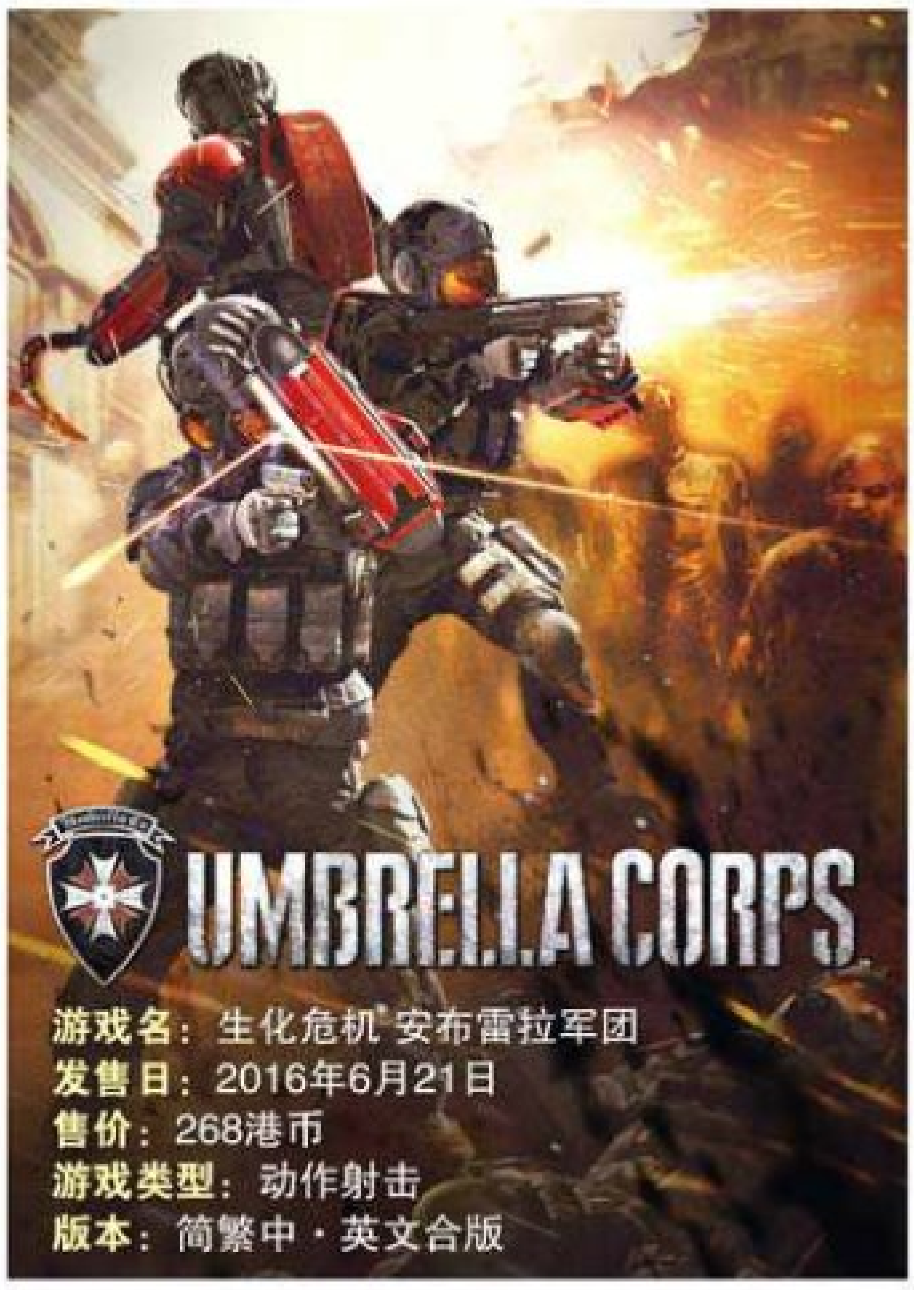
冈部： 前面也提到，虽然本作存在着等级的概念，但与角色扮演游戏和 MOBA 游戏不同，这个角色等级的提升，并不会增加玩家的角色属性以及枪械杀伤力这样影响游戏平衡的实质数据，游戏的每一场对局都是基本平衡的，玩家只能依靠自己投入时间去解锁更多的可用装备、获得更多的外观自定义物品，除此之外只能使用实力来获得胜利。

Q13：本作会有课金要素吗?

冈部： 没有！（坚定状）

Q14：今后会通过 DLC 的形式追加新地图和新玩法吗?

冈部： 这么说吧，现阶段还不能透露太多，否则就会让随后的情报发布变得无趣了，因此也请各位玩家继续关注本作的动向，时机成熟的话我们也会第一时间将今后的计划内容公开给玩家。



游戏名： 生化危机 安布雷拉军团
发售日： 2016年6月21日
售价： 268港币
游戏类型： 动作射击
版本： 简繁中·英文合版

试玩感受

《生化危机 安布雷拉军团》自从去年的 TGS 公布以来，玩家群中不乏对本作不看好的声音，因为在"《生化危机》系列"20 周年纪念发售的本作，与粉丝心中期待的《生化危机 7》相去甚远，而明眼人很容易就能看出这只是一款打着《生化危机》旗号的外传作品，加上此前同为 Capcom 发行的动作射击游戏《生化危机 浣熊市行动》槽点十足，也更让人对本作产生疑惑。那么，本作的实际表现如何呢?

在试玩开始前，制作人冈部真辉先生仔细地为我们介绍了游戏的自定义系统，自定义系统基本分为武器自定义以及外观自定义两个部分，在武器自定义菜单中，玩家可以在多达 10 个的自定义栏位中搭配自己的武器，在对局中随时进行武器的切换，而外观自定义栏位可以编辑的内容也很多，从服装、头盔这些大项，到装备上的标志等都可以进行自定义，冈部先生表示玩家在游戏发售后还能在生化危机互动网站 re.net 中进行各种的自定义内容创作。

游戏本身的框架和同类游戏没有太大的差异，因此熟悉动作射击游戏的玩家可以很容易上手，但是围绕《生化危机》的元素展开战斗的本作，还是有其独特的风格。游戏的对战是以"人 VS 丧尸 VS 人"这样的三方混战展开的，但是根据游戏的设定，每一名玩家的角色身后都有名为丧尸干扰器的装置，在这个装置的保护下丧尸不会察觉玩家的存在，因此开始时仅仅是玩家双方的对垒，但是在战斗中丧尸干扰器会因对手的攻击而破坏，一旦干扰器被破坏，附近的丧尸、丧尸犬以及感染乌鸦都会对玩家发起进攻，而且感染生物的杀伤力以及移动速度都十分惊人，因此干扰器被破坏的一方会陷入巨大的危机之中，干扰器无法随时间复原，只有击杀敌对玩家，夺取其掉落的干扰器才能躲过一劫，这一设定让战局充满了不确定性，也进一步加速了游戏的节奏。

除了一般的枪械射击战外，游戏也十分强调被称为 CQB 的近战，在按下 L1 键后角色会举起左手的护盾保护头部，同时右手手持能将敌人一击必杀的丧尸手斧，这时前方会出现一个有效攻击区域，一旦敌人进入这个区域，按下 R3 键就能冲刺向前将其秒杀，同时在靠近丧尸正面时按下 × 键可以吸引丧尸撕咬手上的护盾，让丧尸成为自己的防弹盾牌，因此在近距离时白刃战丝毫不比枪械弱。值得一提的还有独具特色的掩体系统，在进入掩体后，角色探头的幅度是以玩家按下瞄准键的力度决定的，力度越大探头幅度越大，同时瞄准也越准确，这使得在不同环境的战斗时有更多的选择。

在与 Capcom 大阪开发组的成员进行了几场不同模式的 3V3 对战后，游戏给我最大的感受就是节奏爽快，利用《生化危机》独有的游戏元素进行了很好的发挥，而且在熟悉操作后也能感受到游戏不错的手感。如果你是《生化危机》的粉丝，那么这款 20 周年纪念作品绝对值得游玩，即便抛开《生化危机》的名号，本作也是一款十分不错的动作射击游戏，而且游戏的售价相对低廉，各位玩家不妨一试。

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 4月4日～4月10日

1 妖怪三国志

妖怪三国志

3DS →

本周 90,196 套 累计 359,712 套

●Level-5 ●策略 ●2016年4月2日

2 勇者斗恶龙怪兽篇Joker3

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3

3DS ↑

本周 49,847 套 累计 517,146 套

●Square Enix ●角色扮演 ●2016年3月24日

排名	机种	变化	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	NEW	孤岛惊魂 野蛮纪源	ファー クライ プライマル	Ubisoft	主视角射击	2016年4月7日	25,302 套	25,302 套
4	3DS	NEW	迪士尼绘心教室	ディズニーアートアカデミー	Nintendo	益智	2016年4月7日	17,717 套	17,717 套
5	PS4	↓	黑暗之魂Ⅲ	DARK SOULS Ⅲ	FromSoftware	动作	2016年3月24日	15,274 套	258,821 套
6	PS4	↓	星之海洋5 忠诚与背叛	スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-	Square Enix	角色扮演	2016年3月31日	10,386 套	123,408 套
7	Wii U	↓	口袋铁拳	ポッ拳 POKKEN TOURNAMENT	Nintendo	格斗	2016年3月18日	8,065 套	120,366 套
8	PSV	↓	我的世界	Minecraft: PlayStation PSV Edition	SIE	动作冒险	2015年3月19日	7,374 套	73,0853 套
9	Wii U	↑	油彩军团	Splatoon	Nintendo	动作射击	2015年5月28日	6,902 套	1,325,502 套
10	3DS	↓	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ&ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	体育	2016年2月18日	6,666 套	136,148 套

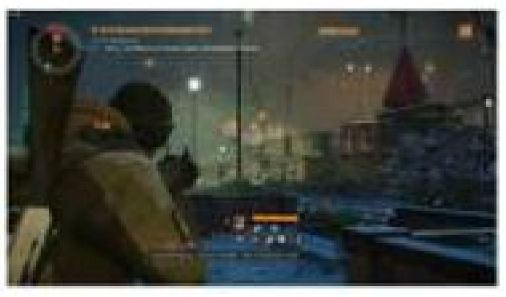
两个堪称日本国民级游戏系列的衍生作，《妖怪三国志》和《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3》连续两周保持在榜单前三位。本周只有两款新游戏上榜，不过首周销量都表现平平。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	23,889	-21%	406,569
N3DS LL	18,042	-18%	313,079
PSV	13,278	-23%	309,680
Wii U	4,963	+40%	115,451
N3DS	4,420	-18%	78,491
3DS	1,411	-32%	44,040
PS3	1,296	-16%	23,453
3DS LL	242	-29%	8,754
XOne	212	+2%	2,277

美国 USA TOP10

统计期间 3月20日～3月26日

1 全境封锁



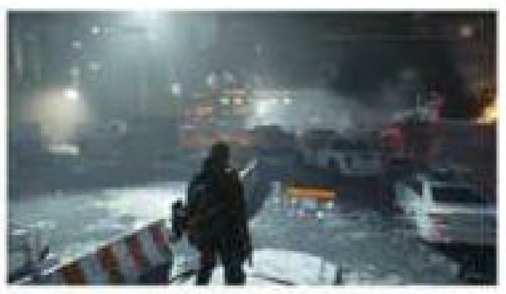
Tom Clancy's The Division

PS4 →

本周 189,127 套 累计 1,269,164 套

●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

2 全境封锁



Tom Clancy's The Division

XOne →

本周 175,506 套 累计 1,230,158 套

●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

排名	机种	变化	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	3DS	NEW	塞尔达无双	Hyrule Warriors Legends	Koei Tecmo	动作	2016年3月25日	109,608 套	109,608 套
4	Wii U	↓	口袋铁拳	POKKEN TOURNAMENT	Nintendo	格斗	2016年3月18日	71,819 套	246,178 套
5	PS4	↓	EA终极格斗冠军赛2	EA Sports UFC 2	EA	体育	2016年3月15日	67,238 套	239,631 套
6	XOne	↓	EA终极格斗冠军赛2	EA Sports UFC 2	EA	体育	2016年3月15日	55,803 套	206,457 套
7	3DS	↓	火焰之纹章if	Fire Emblem Fates	Nintendo	策略角色扮演	2016年2月19日	43,690 套	478,031 套
8	XOne	↑	战争机器 终极版	Gears of War	Microsoft	动作射击	2015年8月25日	41,499 套	1,630,389 套
9	XOne	↑	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	41,068 套	3,877,048 套
10	PS4	↓	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	37,681 套	4,303,318 套

美国榜本期继续由《全境封锁》独占前两位，而惟一的上榜新作是 3DS 版本的美版《塞尔达无双》，以超过 10 万套的销量进入第三位。硬件方面，本期 3DS 的销量也因此而上升了约 40%。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	107,489	-9%	13,582,654
XOne	50,841	-19%	11,800,828
3DS	37,486	+39%	17,153,715
Wii U	16,779	-30%	5,392,231
X360	3,336	+7%	44,930,575
PSV	1,999	-29%	2,291,590
PS3	1,853	-0%	26,877,081

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 3月20日～3月26日

1

全境封锁
Tom Clancy's The Division

PS4 已发售3周

本周 443,092 套　累计 3,170,913 套

●Ubisoft　●角色扮演　●2016年3月8日

2

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3
Dragon Quest Monsters Joker 3

3DS 已发售1周

本周 370,273 套　累计 370,273 套

●Square Enix　●角色扮演　●2016年3月24日

3
XOne 已发售3周 **全境封锁**
Tom Clancy's The Division
●Ubisoft　●角色扮演　●2016年3月8日
本周 272,167 套　累计 1,955,573 套

4
PS4 已发售1周 **黑暗之魂Ⅲ**
DARK SOULS III
●FromSoftware　●动作　●2016年3月24日
本周 215,949 套　累计 215,949 套

5
PS4 已发售2周 **EA终极格斗冠军赛2**
EA Sports UFC 2
●EA　●体育　●2016年3月15日
本周 179,219 套　累计 568,445 套

6
3DS 已发售10周 **塞尔达无双**
Hyrule Warriors Legends
●Koei Tecmo　●动作　●2016年1月21日
本周 172,436 套　累计 266,935 套

7
Wii U 已发售2周 **口袋铁拳**
POKKEN TOURNAMENT
●Nintendo　●格斗　●2016年3月18日
本周 157,617 套　累计 516,338 套

8
PS4 已发售4周 **孤岛惊魂 野蛮纪源**
Far Cry: Primal
●Ubisoft　●主视角射击　●2016年2月23日
本周 134,698 套　累计 1,533,465 套

9
PS4 已发售21周 **COD 黑色行动Ⅲ**
Call of Duty: Black Ops 3
●Activision　●主视角射击　●2015年11月6日
本周 115,886 套　累计 12,262,551 套

10
PS4 已发售71周 **横行霸道V**
Grand Theft Auto V
●Rockstar　●动作冒险　●2014年11月18日
本周 89,132 套　累计 10,665,697 套

全球榜上榜的两款新作都是日版。发售已有三周的《全境封锁》本期双版本合计售出超过 71.5 万套。另外值得关注的是《口袋铁拳》，在第二周累计全球销量超过了 50 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	310,417	-4%	39,809,559
3DS	113,285	+34%	59,109,363
XOne	93,109	-19%	20,716,434
PSV	42,846	-7%	13,702,961
Wii U	41,569	-30%	12,985,312
PS3	9,781	+7%	86,407,354
X360	6,195	+10%	85,451,068

劲作销量走势

塞尔达无双

3DS　●Koei Tecmo　●动作　●2016年3月25日（美版）

累计 **266,935** 套

周数	全球周销量（套）	升降幅	累计销量
1	54,635	–	54,635
2	15,284	–72.00%	69,919
3	6,760	–55.80%	76,679
4	5,093	–24.70%	81,772
5	3,964	–22.20%	85,736
6	3,052	–23.00%	88,788
7	2,901	–4.90%	91,689
8	1,600	–44.80%	93,289
9	1,210	–24.40%	94,499
10	172,436	+14150.90%	266,935

软件销量排行榜

美国　统计期间 3月20日～3月26日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	785,442	–12%	76,145,408
XOne	687,385	–8%	68,209,279
X360	305,762	+29%	549,355,223
3DS	296,014	+77%	69,191,432
PS3	258,193	+27%	357,946,865
Wii U	185,349	–36%	34,288,189
Wii	113,916	+16%	465,570,474
NDS	78,253	+9%	358,034,835
PSV	60,051	–31%	14,068,756
PSP	19,145	+15%	99,953,952

全球　统计期间 3月20日～3月26日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	2,558,743	+5%	231,227,171
XOne	1,155,350	–8%	123,865,250
3DS	1,109,275	+126%	232,976,001
PS3	777,758	+23%	947,172,478
X360	594,957	+24%	970,081,236
Wii U	445,131	–31%	76,637,149
PSV	385,020	+9%	56,770,201
Wii	283,670	+14%	921,269,208
NDS	207,304	+10%	811,871,437
PSP	64,085	+12%	292,699,549

文 稀饭 美编 NINA

BATTLEBORN®

暮星之刻

这就是宇宙最后的时刻。

名为瓦雷斯的强大势力侵占了一个又一个的星球，最终，只有最后一颗行星没有落在他们的手中，而这个宇宙当中最后的抵抗者们在此齐聚，他们来自于不同的势力，拥有着不同的战斗技巧和个性，惟一能够让他们并肩作战的，就是瓦雷斯带来的强大威胁，也只有强大的战斗能力和意志，能够让他们在如此绝望的情况下，仍然奋勇作战，所以他们被称为“暮星战将”（Battleborn）。

当我们投入到《为战而生》的疯狂世界中，为了宇宙的命运或是彼此的荣耀而战时，这些勇士们就将是玩家们的化身，下面，就来认识一下这些身手高明力量强大的角色吧。

为战而生		2K Games	角色扮演
多机种	Battleborn		中文版
	2016年5月3日	本地1人-2人/多人在线	对应年龄：13岁以上
	售价为PS4/XOne：468港币		

五大阵营

虽然宇宙已经濒临陷落，但是在最终抵抗力量的所在之地——孤星（Solus）上，纷争并没有中止，25 位来自不同种族的勇士仍然要为了资源和各自的目标而展开争斗，所以他们按照各自的想法和出身，分成了五个阵营。当然，在实际游戏当中，玩家不需要按照阵营来去和其他暮星战将进行组队，不过起码在故事层面上，这些强大的战士们并不是一条心，而是各有目的，这也为本作当中的对战模式安排了合理的故事背景。下面，让我们来认识一下这五个阵营，每个阵营当中都包含了五位暮星战将，我们也会结合公开 BETA 测试时的体验，介绍一下这些角色的使用手感和特征。

©2016 Necromonger, LLC. Gearbox, Battleborn, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Battleborn logos are trademarks, all used courtesy of Gearbox Software, LLC. All rights reserved.

艾尔瑞德

Eldrid

艾尔瑞德是一个崇尚自然的团体，其成员多为观测员和科学家，曾经他们那充满传奇的势力散布在整个银河当中，但如今只能退缩到孤星之上。这个阵营的成员都带有浓重的自然元素，甚至还有凯尔文和御子这种来自非常规智能生物种族的战士，他们的战斗手段也往往与自然力量息息相关。

●御子

角色定位：治疗者

角色武器：六连发苦无和治疗光线

角色特征：武器攻击会令敌人中毒

角色简介：御子的造型就是一颗能够行走的蘑菇，而且还懂得使用忍具，造型可谓令人印象深刻。在游戏当中，御子是其中一个初期可用的角色，其定位就是治疗者，副武器的效果就是对面前近距离的目标持续输出治疗能量，恢复其生命值。相比起来，其进攻能力比较薄弱，主武器射速不高，还有一定的飞行时间，只有在中近距离的时候命中率才算比较高，而两个技能当中“生物合成”是一个长时间的自我治疗增益，在持续时间里还可以强化治疗光线的效果，另一个技能“孢子云”则是投掷一个让人想起烟玉的孢子囊，产生一定范围的伤害，并且令在范围内的目标减速。

比较有趣的是御子的必杀技，可以在指定地点召唤一个蘑菇，在范围内的友军都可以获得持续的治疗，所以这个角色的定位是有一定生存能力的治疗辅助者。

●凯尔文

角色定位：群体控制

角色武器：冰拳

角色特征：抗打击能力极强/释放任意技能后填充小额护盾值

角色简介：它是艾尔瑞德阵营里最奇特的成员之一，其外形是一个冰傀儡，但实际上它并不是一个个体，而是由一群微生物构成的文明组合出的生命体。它在危机之时被御子救下，从而加入到了对抗瓦雷斯的行列当中。在游戏当中凯尔文是比较典型的坦克+控制型角色，本身有着血厚耐打而且技能可以填充护盾的特性，两个技能当中“升华”会让凯尔文变成一团能够快速移动的光球，还能够击晕敌人，而“啃噬”不但可以秒杀小型敌人，如果用于杀死玩家角色，还能够在本局比赛当中永久提升凯尔文的生命值。不过因为这些特点，凯尔文注定是个纯近战角色，主武器攻击是冰拳连打，副武器则是发动能够伤害身周范围敌人的砸击。

凯尔文的必杀技非常有战略性，能够临时产生一道可以阻挡敌人前进的冰墙，在其生效范围内的敌人还会被眩晕。

●梅尔卡

角色定位：刺客

角色武器：冲锋手枪与左手利爪

角色特征：手枪装填时会射出爆炸毒液罐，令被击中的敌人中毒/近战攻击能够对中毒的敌人造成额外伤害

角色简介：在太空当中出生的梅尔卡却常常有着脚踏大地的渴望，所以她很早地就加入到了特殊行动部队当中，作为一名特工行动。她擅长的战术就是用毒液来对目标造成追加伤害，除了近战攻击，她的技能“利爪突刺”也能够在造成冲刺伤害的同时对中毒的敌人造成额外伤害，而另一个技能“刺击”则能够在对身周附近敌人造成一定伤害的同时令梅尔卡跳向空中，适用于突围。

而在必杀技方面，梅尔卡也保持了自己的特色，能够放出一片让敌人中毒的飞刀弹幕，同时飞刀也会造成不俗的伤害。

●野玫瑰

角色定位：狙击手

角色武器：长弓

角色特征：蓄力攻击带有诅咒效果，会令野玫瑰对目标发动的蓄力箭和技能伤害提高/角色没有护盾，但是生命值恢复速度高

角色简介：因为脾气较为暴躁，所以她才获得了“野玫瑰”这个外号，她已经是自己母星上的最后一位幸存者，如今她靠着自己的弓术和高级的艾尔瑞德传承法术来与摧毁家园的敌人对抗。野玫瑰是较为高手向的角色，她的弓箭射击有一定的飞行时间，玩家在射击时需要把握一定的提前量，而且她并没有护盾，所以并不擅长正面对攻。不过野玫瑰的移动速度颇高，跳跃高度也相当惊人，加上她的技能都是进攻向，掌握好时机爆发的情况下往往可以重创敌人，例如技能“穿刺齐射”横向射击5支箭，虽然单支威力不高，但是一起命中的情况下杀伤力也不低，另一个技能“瘟疫”则能够在选定地点对进入的敌人造成持续伤害，无论是清小兵还是逼走靠近的敌人都颇为好用。

野玫瑰的必杀技是在短暂蓄力后释放一个大威力的能量炸弹，用来斩杀对手时效果一流。

●波尔多

角色定位：坦克 | 角色武器：战斧与巨盾

角色特征：击杀敌人可以提高波尔多的攻击速度，并让其受到的伤害降低

角色简介：波尔多是一位已经活了两千多年的矮人，他们所属的种族擅长使用带有符文的战斧和巨盾与任何敢于入侵他们家园的敌人交战。在游戏当中波尔多的定位就是吸收伤害的坦克，所以他的副武器就是举起巨盾吸收正面攻击的伤害，同时他的近战攻击虽然速度较慢，但是威力颇强。而在技能方面，“矮人冲锋”可以让他冲向前方的敌人，造成伤害的时候击退对方，而“战斧投掷”虽然会让波尔多暂时失去战斧，但是也会让被命中的敌人受到不俗的伤害，而且在失去战斧时波尔多的移动速度会提升，如果取回丢出去的战斧还可以让“战斧投掷”冷却时间缩短。

波尔多的必杀技是激活武器上的神力符文，此时他的攻击威力提升，还可以把一半的格挡伤害转化成自己的生命值，符文还能够让角色的两个技能都得到加强，不过一旦使用了技能，就会消耗掉对应的符文。

詹尼瑞特

The Jennerit Imperium

全称是“詹尼瑞特帝国”，曾经这个伟大的帝国是联合其他阵营对抗瓦雷斯的核心，然而最伟大的帝国却往往是从内部被摧毁，詹尼瑞特也不例外，一位领主阴谋夺取了帝国的政权，并且和曾经的敌人瓦雷斯进行结盟，只有那些仍然保持着抵抗入侵想法的军队成员最后聚集到了孤星，进行最后的抵抗。

●卡尔达略斯

角色定位：伤害输出

角色武器：冲锋枪和能量剑

角色特征：能够进行二段跳

角色简介：卡尔达略斯通过在詹尼瑞特帝国的角斗场中拼杀而赢得了自己现在的名字和名声，还有一身詹尼瑞特帝国突击部队使用的高端装甲，所以他极其擅长高机动作战。无论是手上的冲锋枪还是左手配备的能量剑都非常适合这一战术，同时他的技能“引力爆发”可以让他前冲撞击敌人并击退对方，无论是用于救人还是从后把敌人撞入我方战团都非常实用，“闪光弹”则能够伤害被命中的敌人并使其短暂致盲，方便卡尔达略斯进行战术撤退。

他的必杀技是飞到高空当中，然后对着选定的地点发动一次高威力的范围攻击，虽然很容易让卡尔达略斯变为敌人的集火目标，但是使用价值也不容置疑。

●拉斯

角色定位：刺客 | 角色武器：双剑和大剑

角色特征：护甲能够吸收一定的伤害/攻击敌人时能够按照伤害的一定比例来治疗自己

角色简介：拉斯是一位铸剑大师和剑士，还懂得了使用武器攻击敌人时吸收对方生命的技巧。他一度是詹尼瑞特帝国女皇的护卫队成员，现在则是暮星战将当中的一员。拉斯虽然有着以战养战、靠着伤害敌人来恢复自己生命值的特点，但是他的伤害抵抗能力并不强大，所以正面对攻很容易就会让拉斯陨落沙场，玩家必须善用“交叉斩击”技能放出的远程能量飞刀和“导燃猛击”技能放出的能量波尽量削弱敌人，直到合适的时机才靠近发动猛攻。

拉斯的必杀技是发动一次持续 4 秒的范围旋风斩，每一击都可以造成不低的范围伤害，而且发动过程当中可以移动，是追击杀敌的利器，但是因为发动途中没有任何伤害防护，所以玩家最好在保证自己能够全身而退的情况下再发动。

●安布拉

角色定位：治疗者

角色武器：辐射之杖

角色特征：生命值低于20%时会获得一个高强度的护盾4秒/法杖可以吸取敌人生命值并产生热能，然后用于强化近战攻击的威力

角色简介：曾经她是服务于詹尼瑞特帝国的静默修女（Silent Sisters），通过读解星辰之间的秘密来指引人们生存的方向，但是在帝国政权旁落后，她加入到了暮星战将的行列，贡献出她的战斗力。虽然定位是治疗者，不过安布拉也是一位颇具进攻性的角色，她的法杖发动的“灼热之击”有着不俗的威力，技能“太阳黑子”既可以伤害附近的敌人，也可以治疗附近的队友，而技能“太阳风”则能够伤害面前的敌人并产生热量，从而让安布拉更频繁地发动灼热之击。

发动必杀技之后，安布拉能够召唤一颗流星落在选定的地点，造成大威力伤害并且对范围内敌人造成持持续燃烧伤害。

●迪迪

角色定位：刺客

角色武器：刀扇

角色特征：解除潜行后3秒内迪迪的技能和攻击伤害威力会提升

角色简介：为了能够从内部了解敌人的动向，迪迪曾经以间谍头领的身分留在了詹尼瑞特帝国的夺权者身边，但是在整个宇宙已经只剩下最后一处抵抗之地时，她毅然抛弃了自己的伪装，加入到了抵抗的行列当中。迪迪的刀扇既可以用于近身攻击，也可以投掷来对敌人造成远程伤害，不过她并不需要频繁地这么做，因为迪迪的战斗核心是在关键的时刻出手，例如用技能“爆裂冲击”前冲并击退一个敌人，将对方撞入我方角色的包围并迅速用“全息分身”技能放出诱饵吸引敌人并趁机在潜行状态下逃脱，又或是把两招的顺序倒过来使用，以在关键时刻对敌人补刀。

迪迪的必杀技也非常有刺客的风格，是对前方发出10次快速的攻击，可以伤害并眩晕最多5个敌人，无论是团战控制还是单体击杀都非常有用。

●阿提克斯

角色定位：伤害输出

角色武器：徒手攻击

角色特征：击杀敌人会让机械右手充能，蓄满后会发动技能或是天赋能力可以消耗充能获得强化效果

角色简介：阿提克斯是从帝国底层人民当中一路打拼成为了帝国的重要成员，他的身体已经被植入了基于星屑技术改装的义肢和其他设备，导致他的身体发生了永久的奇特变化，让他能够更好地为了他的人民们而战。虽然也是纯近战，但是阿提克斯风格并不是坦克，而是狂战士，所以他的技能都是用于爆发伤害的，其中“猛扑”能够让他跳跃至目标地点并对敌人造成伤害和击退效果，“能量循环电弧”则会让他的攻击在一段时间里附带上电击伤害，而且在杀死敌人后，阿提克斯还会逐渐充能，蓄满后不但能够强化技能的效果，甚至连必杀技也会受到影响。

阿提克斯的必杀技是在5秒内发出10个能量震荡波，对被击中的敌人造成不俗的伤害。

暮光联盟

The Last Light Consortium

他们是宇宙当中最为充满创造精神但也最为充满逐利本性的一群人，暮光联盟当中包括了商人、银行家、交易者、艺人、发明家和销售人员，所以他们几乎插手了宇宙当中的大多数生意，同时对于机械化的理解和运用也令人赞叹。暮光联盟同时也是游戏当中各种机械杂兵的创造者和控制者，事实上，玩家们要执行的第一个任务，就是帮助暮光联盟夺回对机械军团的控制权。

●菲比

角色定位：刺客

角色武器：双刃剑

角色特征：菲比的副武器攻击敌人后可以激活作战服的能力，向着任何方向转移自己

角色简介：她是暮光联盟当中最为才华横溢的工程师，所以她发明了自己使用的5把悬浮双刃剑，其中一把被她拿在手中，这让她可以发动频率极高的刺击，同时也可以靠着剑技发动副武器“虚晃一招”来攻击敌人并转移自己的位置。她的技能也以强调移动和攻击为主，“相位门”可以让她在短暂准备时间后传送到选中的地点并对附近敌人造成伤害，“急速刀锋”则让她可以放出四把悬浮双刃剑攻击敌人。

“刀锋倾斜”是菲比的必杀技，可以让她召唤一阵剑雨，大范围地持续打击敌人。

马奎斯

角色定位：狙击手

角色武器：能够折叠的狙击步枪

角色特征：第一次射中目标的射击可以标记对方，之后第三次射中同一目标时会造成额外伤害/身体脆弱，防御力较低

角色简介：非常有绅士风范的机器人，不过有着相当鬼畜的笑声。他的定位是非常纯粹的狙击手，偏向于定点火力输出，副武器攻击就是瞄准，此时角色会进入狙击镜视角，而平常的射击则是枪械变为手枪的短间隔连射。马奎斯的技能偏向于削弱和调动敌人，“时间畸变”技能可以让指定范围内的敌人移动速度降低。另一个技能“掠食一击”则能够在指定地点召唤一只会向着附近敌人冲刺并爆炸的猫头鹰，是把敌人赶出掩体的利器。

马库斯的必杀技是发射大威力的高伤害冲击弹，不过发射之前有个充能时间，而且子弹飞越远威力越高，但是飞行速度却比较慢，简直是对“让子弹飞一会儿”的完美再现。

克里希

角色定位：辅助

角色武器：加农炮与泰瑟光线

角色特征：每次升级克里希的护盾容量和跳跃能力都会提升

角色简介：这位有着疯狂头脑和多愁善感风格的怪老头就是杂兵机器人的开发指导者，现在他则成为了暮星战将一方的科学家头领。他非常讨厌弄脏自己的手或是任何身体部位，所以他发明了一台机械王座来进行战斗。克里希的风格偏向于指挥官，手腕加农炮有着稳定的输出能力，不过最重要的还是泰瑟光线能够对敌人的护盾造成巨大伤害，加上他还有技能“能量裂隙”可以补充队友的护盾并伤害附近的敌人，以及“能量迫击炮”这种对于护盾有额外伤害的技能攻击，所以他非常擅长剥夺敌人的外层防御力量，让他们的生命值暴露在队友的火力当中。

克里希的必杀技偏向于控制，能够召唤一个会将敌人拉取到附近的黑洞，并且黑洞会对敌人造成不俗的伤害。

埃希克

角色定位：坦克

角色武器：充能加农和能量神盾

角色特征：在蓄力完成后发动技能可以消耗蓄力效果加强技能的特效

角色简介：这个机器人当中的人工智能就是埃希克，它是由克里希创造的，但是却失去了控制，最后被暮星战将们击败后才加入了对抗瓦雷斯的行列。换了一副机械身躯的埃希克拥有了相当不错的抗打击能力，技能当中“旋转型守卫”可以帮助他更好地吸收敌人对他造成的伤害，而等离子冲锋则增强了他的伤害爆发力和移动能力，加上副武器还是能够抵挡正面伤害的能量神盾，所以它可以很好地在敌人的火力之下长时间存活。

埃希克的必杀技比较有意思，可以让他化身一门强力的炮台，双手会变成两门机关枪，头顶还会伸出一门大炮轰击敌人。

暴龙

角色定位：伤害输出

角色武器：机械臂

角色特征：击杀敌人后可以获得伤害提高的增益，能够多层叠加

角色简介：曾经暴龙是暮光联盟当中的摔跤冠军，但是埃希克当年为了夺走他的头衔，用一个机械身体挑战他，不但击败了暴龙，还毁掉了他的双臂。不过这位摔跤冠军迅速适应了新的机械手臂，并且加入到对抗瓦雷斯的行列中。暴龙的攻击方式非常符合他的摔跤手身分，就是使用一双强大的机械臂发动攻击，主武器的连拳和副武器的猛击都威力十足，最有趣的是在冲刺的时候使用副武器还会发动飞踢。他的技能当中“碎颈臂”能够让他在前冲的同时对敌人造成伤害，“飞龙扑击”则会让他在飞到空中后对落点处的敌人造成大威力伤害，但是这两个技能在普通情况下都没有展现出最大的潜力，原因是暴龙的必杀技“掠火”，只要启动这个必杀技后，暴龙会爆炸并对附近的敌人造成大额伤害，同时在接下来的一段时间里，他的两个技能效果都会获得加强，“碎颈臂”能够对单个敌人造成大威力攻击，“飞龙扑击”可以眩晕所有被击中的敌人。

维和者

Peacekeepers

正式的名称是“联合维和共和国”(United Peacekeeping Republics)，其成立的目的就是为了维持宇宙的和平，对抗混沌的力量，而具体来说，就是瓦雷斯。所以这个国度所成立的军队一直致力于和瓦雷斯进行斗争，当中汇聚的都是来自于各个家园已经被瓦雷斯毁灭的种族的精英，这让他们成为了抵抗力量中的中流砥柱。

奥斯卡·麦克

角色定位：伤害输出　角色武器：突击步枪

角色特征：突击步枪前15发弹药可以造成额外伤害

角色简介：一位克隆人士兵，在一场已经被遗忘的战争当中退役后，加入到了维和者的部队当中。他非常忠诚，也有着丰富的作战经验。对于玩家来说，奥斯卡·麦克就是最为容易上手的角色，他的基本战斗方式就是典型的主视角射击风格，副武器就是让突击步枪进入瞄准状态，而两个技能当中“潜行生成器”可以让他进入隐匿状态，但是在攻击或使用技能过后会解除隐形，“破片手雷”就是发射一枚会在目标地点爆炸的榴弹，伤害附近的敌人。

奥斯卡的必杀技是锁定一片地区，呼唤空袭，该地区会被密集的导弹轰炸，威力惊人。

●班尼迪克特

角色定位：伤害输出 | 角色武器：火箭发射器

角色特征：能够进行二段跳和滑翔，在空中的机动性较强

角色简介：自我感觉极其良好的鸟人族战士，擅长在高空当中使用大威力的火箭发射器战斗。他的左翼在保卫家园的战斗当中受到了重创，被部分截除，但是靠着战斗服的帮助，他又重新翱翔高空，并继续为了对抗瓦雷斯而战。这是一个比较高手向的角色，因为其飞行方式其实是二段跳和滑翔的结合体，副武器的效果也是让玩家在高空中滑翔，降低下落速度，所以掌握占领滞空点的诀窍非常重要。而且班尼迪克特的火箭发射器是采用单发装填，也就是说如果打空了弹匣，玩家需要很长一段的时间才能够重新装满，又或是只能采用低频率地打一炮上一炮，所以掌握爆发的时机也相当重要。他的两个技能是“鹰眼”和“起飞”，前者是发出一枚带标记的火箭，命中敌人后他随后的所有射击都会追踪这个被锁定的敌人，而后者则能够让班尼迪克特立刻翱翔高空，获得制高点视野，但是也会让他暴露在敌人的火力之中。

班尼迪克特的必杀技可以让他在较远的距离发射出一枚高威力的导弹，这枚导弹飞行完全由玩家导航，所以最好躲在安全的地方后再出招。

●盖莉拉

角色定位：伤害输出

角色武器：巨剑与巨盾

角色特征：发动攻击或技能会让盖莉拉发动腐化领域，持续对身周敌人造成伤害并吸收其生命值

角色简介：盖莉拉曾是艾尔瑞德势力一个秘密军团的成员，他们用詹尼瑞特帝国的技术改造了她的身体，让她去执行过种种秘密任务，包括招募詹尼瑞特帝国的静默修女们，但是她的身分最后被揭穿，而且遭到了致命的攻击。虽然最后她被用某种特殊的技术挽留住了生命，但是却处于一种独特的半生半死状态。她抛弃了自己的身分，加入到维和者当中，希望能够为自己的人生找到一个新的目标。盖莉拉的定位比较特殊，她有一些坦克的特征，例如副武器是举盾吸收伤害，不过同时技能方面则偏向于控制和伤害敌人，同时又能够一定程度上保证自己的生存，所以她可以多多冲进敌群打乱阵形，并利用“盾牌投掷”技能伤害和眩晕那些不擅长应对伤害的角色，再用“亵渎”令范围内的敌人受到的伤害提升，进一步强化友军的范围攻击收益。

当盖莉拉遭遇到生命危险时，她可以发动必杀技“深渊形态”，对附近敌人造成伤害的同时恢复自己的生命值，无论是脱离战斗还是追击都非常好用。

●高特

角色定位：单体控制

角色武器：霰弹枪

角色特征：霰弹枪最后四发子弹会造成额外伤害

角色简介：高特曾经是维和者的高层指挥官，但是他从职位上退了下来，成为了一名暮星战将——有可能还是第一位暮星战将，把自己余下的人生都投入到了对抗瓦雷斯的事业当中。高特是非常典型的中近程作战角色，因为他使用的主武器霰弹枪在远距离时威力不足，而且技能“钩子”可以把敌人拉取到身边，不但方便输出，而且可以在团战时挑选脆弱的敌人拉进友军战团里消灭掉，而“破片陷阱”则是能够让触发的敌人受到伤害并陷入眩晕，无论是用于防止敌人逃跑还是用于阻挡追击都有不错的效果。

高特的必杀技是变成双手持霰弹枪，能够让他的火力翻倍，非常适合用于爆发。

●蒙塔纳

角色定位：群体控制

角色武器：大型机枪

角色特征：机枪热量越高威力越高/拥有额外的生命值

角色简介：块头超大的伐木工，转型变成了战士之后! 超大尺寸的机枪，虽然单发威力不高，但是射击频率 人，在高热量的情况下可以造成惊人的伤害。不过虽然是 样，蒙塔纳却不是一个输出向的角色，他的两个技能都是 控制，“伐木工冲刺”可以让他前冲一段距离，击退 如果对方撞到物件或友军还会眩晕，而“冰雪风暴”! 了减速和伤害减免效果，生效时蒙塔纳的攻击可以让 速，而且在生效过程当中受到的伤害降低。

而在必杀技方面，蒙塔纳也继承了自己控制者的 可以发动一次范围冲击，把身周的敌人都击飞到空中 还会令自己在之后一小段时间里受到的伤害降低，在 群后用来脱身时非常实用。

无赖帮

Rogues

在小行星带废弃的飞船残骸当中挣扎求存的无赖帮，成员都是罪犯和一些在灰色地点讨生活的人们，他们并没有像是维和者和詹尼瑞特那么有组织，不过在他们的生存面临着威胁的时候，就连这些并不擅长通力合作的人们也联合在了一起，贡献出他们的力量来对抗瓦雷斯的入侵。这些宇宙当中的边缘人们都有各自的独特技巧，在战斗时的表现也往往令人惊讶地强大。

●奥兰迪

角色定位：伤害输出

角色武器：手臂射出的混沌箭

角色特征：技能“消除术”可以降低技能“暗影火焰之柱”的冷却时间

角色简介：掌握了某种混沌力量的女巫，因为行为疯狂而不可预料，就连在无赖帮阵营当中她也是凶名远播。在实际战斗当中奥兰迪是非常典型的施法者角色，抗打击能力非常有限，但是却拥有爆发力较强的技能“暗影火焰之柱”，可以在选定地点召唤一个大威力的光影之柱对敌人造成伤害，而另一个技能“消除术”虽然攻击威力一般，却兼具了让她快速后撤的功能和降低“暗影火焰之柱”冷却的作用，所以在有队友掩护的情况下，奥兰迪的爆发力相当强。相比起来，她的混沌箭输出比较一般，副武器攻击是一次过把四发混沌箭同时打向一个目标，威力较大，但是发射频率较低，比较适合用来补刀。

奥兰迪的必杀技也是符合她风格的大威力技能，可以在她前面产生强烈的爆破，重创在其范围内的敌人。

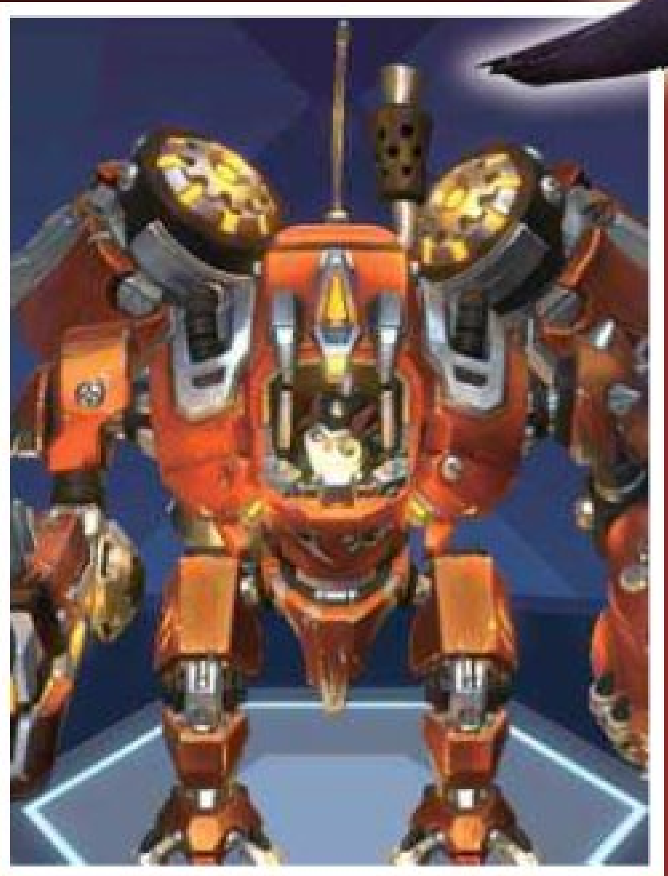
●托比

角色定位：防守

角色武器：轨道炮

角色特征：能够进行低空快速推进，最多连续使用三次

角色简介：托比曾经被招募到维和者当中，然而它却发现自己被招募的理由竟然是“太萌了”，一怒之下便投奔了无赖帮阵营，用自己的天赋才华制作出了战斗机甲，用于对抗任何因为它外表而轻视它战斗力的敌人。托比操纵的机甲非常强大，主武器轨道炮在蓄力之后的威力颇高，而且还能够通过“电弧地雷”来对固定的地点造成持续的电击伤害和最后的爆炸伤害，另一个技能“力场”则能够部署一个可以



抵挡敌人射击的能量场，并且轨道炮的射击穿过这个力场还会获得加速。但也因为技能都是偏向定点，所以托比不擅长追击敌人。

托比的必杀技是核心放电，能够发射一道每秒造成大威力伤害的激光，会持续数秒。

●沃斯基·狐

角色定位：刺客

角色武器：步枪

角色特征：杀死敌人后，沃斯基·狐的伤害会在短时间内提高

角色简介：沃斯基·狐宣称自己是一位“麦克”系列的克隆人，类似于维和者当中的奥斯卡·麦克，而他身上的装备的确有着维和者的影子，不过他的过去都是藏在一片谜团当中，而他的战斗方式也和奥斯卡·麦克不太一样，是靠着手中三连发的战术步枪作为主武器，同时使用的技能“黏性炸弹”也不同于“破片手雷”，而是能够黏着在敌人身上一段时间后爆炸，伤害范围内的敌人。他的另一个技能“废料加农”则可以让枪械下方改造过的榴弹炮口射出大量的霰弹，造成高威力的伤害。

沃斯基·狐的必杀技是为自己的主武器装上一个大容量的弹匣，并令其进入全自动射击模式，从而在一瞬间提高他的火力输出。

●蕾娜

角色定位：辅助

角色武器：激光手枪和等离子脉冲手套

角色特征：用技能“强力护盾”为友军强化护盾时，自己也会获得一个护盾

角色简介：她被无赖帮的成员尊敬地称为“女武神”(Valkyrie)，也是这群不法分子当中最为接近领袖的人物，所以她的战斗方式也并不倾向于把自己置身于最前线，而是用技能“强力护盾”去加强友军的生存能力，同时还会用“首要目标”技能去发射一枚能够标记敌人的炮弹，不但会对目标造成伤害，还会让其在短时间内受到的伤害提高。但是其实蕾娜最大的利器是她的等离子脉冲手套发射出的脉冲弹，这种子弹虽然飞行速度相对较慢，但是对于护盾有着极高的伤害，能够让敌人很快失去额外的防护。

蕾娜的必杀技是在身周生成一个能量力场，不但可以推开附近的敌人，还可以防护对方的远程攻击。

●希娜与奥鲁斯

角色定位：刺客

角色武器：奥鲁斯的爪子和希娜的回旋镖

角色特征：奥鲁斯陷入瘫痪状态时希娜的移动速度会提升

角色简介：希娜是一位生活在小行星带区域的年轻女孩，基本上就是一个经常满腔怒火的小混混，试图用一切方法来获得自己生存所需的资源和任何能够拿走的东西。不过她意外地和名叫奥鲁斯的特殊生物联系在了一起，这个靠着吸收能量来生存的精灵属于名叫“瓜约塔”的种族，现在却不得不附身于希娜，并且要被迫和她共同作战。这也是希娜的战斗状态，她的两个技能“潜行突袭”和“巧取”都是靠着指挥奥鲁斯来发动，前者可以让她短暂进入隐形状态，并且在结束时召唤奥鲁斯发动一次身周范围的攻击，而后者则可以直接派出奥鲁斯，把一个目标抓到希娜身边，然后让其承受奥鲁斯双爪的攻击。同时希娜还可以用回旋镖来发动有一定威力的远程攻击。

而她的必杀技颇为独特，就是把奥鲁斯召唤到选定地点，对目标范围内的敌人造成大威力的持续伤害，并且在最后把敌人击飞到高空当中。

公开BETA试玩体验

《为战而生》的公开 BETA 测试是在 4 月 9 日举行，当时玩家只能够试玩 PS4 版，而 XOne 版则是在 4 月 13 日开始测试，两个测试都是在 4 月 18 日结束。鉴于在 BETA 当中，游戏已经给出了这个测试版本并非最终内容的提醒，所以下文当中提到的许多设定和碰到的问题都有可能会在游戏的正式版中被改变和改善，所以对于本作抱着观望态度的玩家们仍然可以等待正式版推出后的进一步测评来考虑是否需要入手。

基本模式

本次 BETA 试玩公开的应该就是游戏当中的大部分游戏内容，分为两个部分，分别是“对抗”和“剧情模式”，其中对抗就是指玩家和其他玩家进行 5V5 的 MOBA 式对战，其玩法和《刀塔》、《英雄联盟》还有《神之浩劫》之类的作品有相似之处，不过并没有刻板地沿用三线出兵对抗的逻辑，而是分成了三个模式，下文将会一一介绍。而故事模式就好理解多了，就是让玩家选择其中一位英雄体验本作 8 章的主线故事，对抗大量的 NPC 敌人，还有有趣的 BOSS 战。除了这两项，游戏的主界面还有“指挥室”这个项目，这里玩家会看到所有角色的介绍，包括了他们的技能和天赋，还有基因树、挑衅动作和服装等等，同时更换装备，购买和开启战利品包还有查看统计数据等等功能都会在这里进行，所以也会是玩家经常使用的项目。下面我们将介绍一下本次 BETA 当中这些项目的内容。

●对抗

在游戏公布的前期，就已经公开过本次游戏的模式细节，而本次 BETA 当中，我们也可以在对抗项目当中看到之前公布的三个模式，分别是：侵袭、核熔和占领，其中 BETA 里面只有侵袭和核熔能够进行对战，占领则尚未开启。下面将介绍一下这两个模式。

1. 侵袭：其形式有点类似于传统的 MOBA，游戏当中玩家双方都有两台蜘蛛哨塔机器人，玩家的游戏目的是在限定时间里对这两个哨塔造成尽量大的伤害，而在敌我双方的哨塔之间有着一条三路通道，平常双方基地都会派出一批构成比较复杂的杂兵机器人向着对方战场推进，并且在中央区域展开对战，玩家需要配合这些机器人推进兵线，并且对抗敌对的玩家。在场地上还有怪物祭坛，玩家在怪物刷新后将其击败并占领祭坛，就可以为我方兵线召唤出一只同样强大的怪物，可以让推进变得更为顺利，而地图中央则有一个大型祭坛，里面的怪物强度更高，占领后召唤出的怪物可以大幅度提高兵线的质量。同时场景中也有不少炮台和召唤士兵的装置，玩家可以通过消耗名为“星屑”的资源来开启其功能。对于熟悉 MOBA 的玩家来说，这个模式应该是最容易上手的。

2. 核熔：这个模式在地图构造上更为接近 MOBA 的传统地图，不过玩法核心上则不太像，玩家需要做的是确保自己一方的兵线安全，并护送一批批小兵进入到献祭建筑的“口中”，令它们被吞噬掉，这样玩家才可以得分，所以这个模式当中虽然互相杀戮很重要，但是能够在确保自身安全的情况下尽量摧毁对方的兵线和留存自己的兵线也非常重要。这个地图没有怪物祭坛，但是在一些扼要的位置上能够建造炮台，对于消灭敌人的兵线非常有帮助。

PS：对抗模式当中玩家可以选择“私人对抗”，这个模式当中玩家既可以和好友一起打，也可以选择调出 AI 控制的角色来对战，不过无论胜败都无法获得任何收益，纯粹是用于练习。

●剧情模式

从 BETA 的界面上看来，本作目前会有 8 章的主线剧情任务，而测试当中开放了 2 章，玩家可以选择任何一个角色去进行。和对抗一样，玩家可以选择“私人剧情模式”，这种情况下，如果玩家只有自己一个人，那么就是单人挑战剧情任务，当然怪物的强度会随着玩家人数进行调整。同时玩家也可以通过分屏的方式和一位好友一起挑战剧情，又或是在房间有其他好友加入的情况下多人挑战。而在正常情况下，玩家需要进入“公共剧情模式”，和其他四位玩家一起进行剧情任务。无论是公共还是私人的剧情模式都可以获得经验值和装备等收益，但是无论是联机还是单人挑战，都仍然需要联网才能进行。

●指挥室

这个整备项目当中分为四个大项，里面还有各自的小项，一般玩家在完成了一场比赛后，总会需要过来这里查看一下新解锁的内容，下面将针对每个大项进行大概的介绍。

1. 为战而生：这个就是让玩家们查看暮星战将们资料的界面，里面列出了目前 25 位战将的资料，如果没有解锁，则会在其角色形象下方显示解锁的条件。选择任何一个角色，就可以查看其角色界面，内容包括了“信息”、“基因技能”、“外观”、“传奇”和“统计”，其中信息里会列出角色所有技能和天赋介绍，基因技能则是查看游戏对局当中升级时可选强化项目，传奇则是在完成特定的条件后，解锁角色的背景故事，所以如果玩家想要更深入了解某个角色，就得多多使用这个角色来战斗。

2. 装备：本作当中的装备有点类似于一般的 MOBA 作品，不会影响角色本身装备物品，而是类似于饰品，给予不同方面的增益——部分还带有减益。玩家在完成了剧情模式后会有机会捡到非常多的装备，这些装备有着不同的品质，按照白 – 绿 – 蓝 – 紫 – 橙五个品级提升，玩家则拥有三个装备格，所以一次战斗最多可以选择三个装备。装备栏一开始只有一栏，随着玩家的指挥官等级提升，会逐步解锁新的配置栏，装备库的空间也是有限的，玩家可以选择购买扩充，或是卖掉多余的装备。

不过本作有一个类似 MOBA 的特点，玩家就算装上了装备，也不能够立刻发动效果，还需要在战斗当中赚取装备要求数量的星屑，然后将其启动才能获得装备带来的效果。部分装备的星屑要求是 0，不过就算是这样玩家也需要在进游戏的时候选择启动才能够获得增益。

除了更改装备配置，玩家也可以在装备项目当中打开战利品包，选择包裹这个小项目就可以看到战利品包——如果玩家之前有获得的话，然后选择一个战利品包将其打开，就会有机会获得而一定数量的装备。

3. 战斗生涯：这个部分的内容都是数据为主，不过比较重要的是可以查看每个角色的挑战内容，玩家可以有针对性地去完成，同时解锁的称号也可以在这里查看。

4. 商场：目前因为游戏还在公测当中，所以商场界面能够使用的只有战利品包购买界面和杂项项目，游戏平台商店项目尚未开启。这里目前最重要的功能就是消耗战斗当中获得的货币购买不同品质的战利品包，而且还有对应阵营的战利品包，有几率开出特定阵营角色的皮肤和挑衅动作。

BETA体验

从 4 月 9 日 PS4 测试开启玩到公测结束，稀饭我也算是比较彻底地体验了一下这款游戏，当然限于个人时间，没办法把所有角色都解锁来试一遍，但对于游戏本身还是有了一定的认识，这里挑几个点说一下。

1. 服务器质量：老实说，不太好，在只有 PS4 测试的期间感觉还算是正常，能够顺畅地进行私人故事模式，公共故事模式要看脸，因为打的时间比较长，房间崩溃遇到过好几次。而对抗方面则感觉比较看运气，如果同房的队友都是线路比较好，打起来非常顺畅，但偶然会碰到非常严重的卡顿，延迟会高得根本没法进行正常游戏。但是在双平台（算上 PC 是三平台）开始公测后，服务器质量感觉是垂直下降，不要说对抗，就算是私人故事模式都常常会碰到房间崩溃，只有呆在主界面和查看指挥室的时候比较稳定，如果游戏正式运营的时候还是这个质量，那就真的没得救了，所以希望日后能够改善一下。

2. 对战体验：从游戏形式上来说，其实《为战而生》起码在家用机领域有点吃亏，因为它的游戏形式严格来说是FPS+MOBA，其中FPS对于主机玩家来说算是相当熟悉的类型，而MOBA则算得上非常陌生，加上开发商Gearbox成名的作品系列是《边境之地》，所以大家往往都会抱着玩一款FPS或是RPG的心态来尝试这款作品。这在故事模式里面倒是还好，但在对抗模式里这种思维就很要命，经常碰到有的玩家就在前线和敌人死磕，哪怕自己的角色根本不是这种定位，又或是不分场合追着无关紧要的小兵猛打，一门心思就是杀敌升级。加上游戏的界面是FPS排布，小地图上面能够看到的战略情况非常有限，更进一步局限了玩家的战略视野，所以基本情况和一般MOBA的打野队差不多，各种令人掩面的情况都会出现。而且同样是因为这点，许多玩家对于本作的战斗时长预期都是按照FPS去算，但是一场MOBA战斗往往要打个30分钟，所以自然落了个慢节奏的劣评。其实只要玩家习惯了MOBA的思维，就会发现这款作品在这方面的乐趣上是做的非常不错，战斗时的手感和每个角色的战斗特征都把握得非常不错，符合Gearbox优秀制作水平，所以如果玩家们就是冲着玩MOBA游戏而来尝试这款作品，相信是不会感到失望的。

3. 耐玩程度：《为战而生》设计了几个等级系统，最重要的是指挥官等级，这个也可以被认为是玩家等级，只要玩家不断地进行游戏就会提升，从而不断解锁新的角色和新的功能，第二个比较重要的是角色等级，这里指的不是游戏对战当中的等级，而是对战之外的等级，达到新的等级之后，可以解锁新的变异基因能力，新的服装和新的挑衅动作，保证了玩家不会随便把某个角色试一下之后就会感到腻味。除此之外装备也是一个大坑，除了品质有差异之外，装备的效果也非常丰富，刷到一个好装备就能为角色增添新的战斗力，或者甚至是不一样的战术。目前游戏公布了25位角色，但是也公布了季卡，所以可以想象之后游戏当中应该还会增添新的角色和新的地图，说不定还有新的玩法，所以这款作品的耐玩度应该是不成问题的，相比起来8章的故事模式反倒成了一个不那么重要的游戏调剂品。

4. 结论：作为一款完全原创的新作品，《为战而生》展现出了颇为不错的角色创造力和对于MOBA游戏形式的参考和借用，不过在整体口味上非常偏向于欧美市场，在家用机领域缺乏像是腾讯对于《LOL》的换皮般的本土化手段情况下，恐怕很难得到大量国内玩家的青睐，而其在国际市场上的受欢迎程度则取决于玩家对于游戏本身的接受能力，尤其是对于FPS形式和MOBA玩法结合的适应程度。但不管如何，从一个《边境之地》的爱好者角度看来，Gearbox既保证了他们在设计角色上强调个性和幽默的手法，又保证了游戏的基本乐趣和操作体验，已经交出了一款非常不错的答卷，所以接下来这款作品的命运，就要交给市场和服务器的质量去决定了。

黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 米琪 ■出自《星之海洋5 忠诚与背叛》 ■Coser 八重樱

瑞奇与叮当

瑞奇与叮当

■SIE ■动作冒险
■2016年4月12日 ■中文版

PS4

- 超良心完全重制
- 流畅的游戏体验
- 电影与游戏的完美结合

热血推荐

25

本作的画面令人倍感惊艳，而过场动画直接运用了即将上映的电影版中的片段，表现力十足。游戏的流程不长，但丰富的武器以及生态各异的可探索星球，能够让玩家完全沉浸其中。本作的难度恰到好处，收集也不算繁琐，不过解谜部分缺乏新意，让人略感遗憾。

剧情的引入方式让老玩家感慨不已，画面以及帧数方面的表现毋庸置疑。**环境多样的可探索世界，恰到好处的谜题和隐藏要素，更不用说数那些充满想象力的武器，整个战斗过程就像是一场盛大的烟火派对**。较为不满的则是叮当部分的关卡重复度过高，BOSS 战也较少。

本作的游戏难度不高，配合爽快的战斗和出色的画面效果，玩家能从中获得不错的游戏体验。逗趣的剧情和全程中文也让玩家能享受这个不算复杂但乐趣满分的故事。但画面有时过于绚丽，战斗时有种眼花缭乱的感觉，玩家在战斗中难免有时候会有种不知所措的感觉。

星之海洋5 忠诚与背叛

スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-

■Square Enix ■角色扮演
■2016年3月31日 ■日版

PS4

- 60 帧的流畅战斗
- 战斗与剧情的无缝切入
- 数量众多的收集要素

23

全队上场参战与 60 帧的体验是战斗系统的最大亮点，全程无缝切入很爽快。但是操作角色之外的角色进入战斗时容易出现逃跑判定，也是影响战斗节奏的一大因素。剧情整体不长，不过触发剧情时需要让玩家自己来调整镜头有时候比较影响剧情体验。还有就是在地图上加速跑很不方便。

本作玩起来和系列初代差不多，冒险舞台只限一个星球是个缺点，不过从故事设定来说也合情合理。游戏在大方向没有什么致命问题，细节方面很多扣分点，像是战斗中的视角问题，AI 行动不好控制等等，剧情也一如既往地没有什么亮点。希望厂商能通过更新进行修正。

精美的画面是本作的亮点，继承自 3 代成熟的战斗系统也保证了游戏的爽快度，无缝战斗更是十分流畅。不过和系列以往作品相比，本作就显得十分简陋了，沿用自以往作品的音乐、怪物以及招式，较短的流程以及较小的可探索区域，缺乏过场演出等，都让人角色本作有赶工之嫌。

妖怪三国志

妖怪三国志

■Level-5 ■策略
■2016年4月2日 ■日版

3DS

- 和风妖怪穿越，化身三国历史人物
- 合成、收集系统非常耐玩
- 低门槛的策略游戏

21

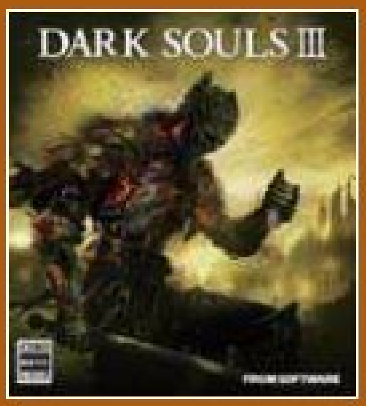
在游戏前期，“自动寻路系统”足以辅助任何水平的玩家一键过关，但之后难度稍微变高，寻路 AI 跟不上，就会成为累赘。除了人物建模贴图，美术和音乐素材基本还是沿用了之前的作品，而且战斗的时候依然是必须反复操作小游戏，玩起来比较乏味。好在有数百种妖怪，保证了收集育成的丰富度。

和风妖怪化身为三国武将是本作的一大特色，重新设计的妖怪造型也颇具新意，种类丰富的妖怪能够满足玩家的收集癖好。**游戏保持了系列一贯低龄化的路线，无论是剧情还是游戏难度，都满足了低年龄段玩家愉快游戏的需求**。不过对于其他年龄段的玩家，本作的吸引力就略显不足了。

本作的定位比较偏向低龄玩家以及系列的粉丝，收录的妖怪种类还算让人满意，虽然是策略类游戏但系统简单容易上手，而且为了照顾面向的玩家群体难度也设置得不高，不过对于策略类游戏的玩家来说恐怕会比较失望，游戏中招式的表现和演出效果也比较单调，难以吸引非系列粉丝玩家。

黑暗之魂 Ⅲ Dark Souls Ⅲ

■BNEI ■动作角色扮演
■2016年4月12日 ■中文版



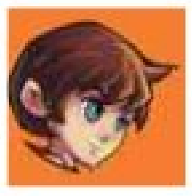
PS4/XOne

- 富有挑战性却爽快的战斗系统
- 更人性化的系统改动以及难度设定
- 系列老角色齐聚一堂
- 依旧迷人的背景故事

热血推荐
26

9

本作难度适中，适合手残游玩。
——三日月对本作那人性化的难度设置感到满意。



8

每当这熟悉的死亡气息扑面而来，我都会告诫自己珍爱生命。
——听着攻略负责人三日月每天的哀嚎，梦叶如此感叹道。

9

素质仍然优秀，但整体并没有太大的突破算是一个遗憾。
——稀饭对《黑暗之魂Ⅲ》给出了非常中肯的评价。

“《黑暗之魂》系列”从来不算是一个冷门的游戏，即便敢于真正去尝试并成功通关的玩家并不多，但这个系列依然在众多玩家心中占有一席之位。对于所有玩家，无论是曾经的“不死人”，还是单纯只乐于看其他玩家在本作不断“受苦”的“观望者”，作为系列最后一作的《黑暗之魂Ⅲ》都将是3、4月份关注度最高的游戏之一。

你得学会享受这个过程

无论从哪个角度来评价本作，有一点是永远不能不提的，那就是本作的难度。“死亡”在这个系列里从来不是什么稀罕事，无论从玩家的游戏体验还是本作的世界观，“死亡”都显得不能避免。从“死亡”这点来看，本作的难度设置相当人性化。当然，这里的“人性化”并不是指本作的难度降低了，玩家依然会在各种险恶的场景中被各种杂兵围殴致死，或者被BOSS猛烈的攻击打得毫无还手之力。但是玩家会从每一次失败中吸取教训，而在下一次的探索或者战斗中，你就会学会如何去避免失败。每当玩家探索完一个地区，战胜一个强敌，都会有清晰地感觉到：我死了，但我也变强了。适中的难度让玩家在遭遇挫折的同时依然能获得莫大的成功感，本作真正意义上地能让玩家“享受这个过程，然后痛并快乐着”。

和系列一样，本作最难缠的不是BOSS，而是杂兵。本作的杂兵不光外表各异，而且实力惊人。相比攻击模式“一次生两次熟”的BOSS，出招各种“随心所欲”的杂兵显得更加的不可预测，这一点在游戏的后半部分显得格外突出。不同的区域对应着不同的敌人，例如在教宗的所在地冷冽谷，迎接玩家的是各种教宗骑士；而不死聚落则是拿着各种农具的村民；而地下墓地则是骷髅兵这类亡灵敌人。部分敌人甚至还会和场景的机关相配合，例如大书库那些会用蜡“射”玩家一脸的杂兵，想必每位去过大书库的玩家都有着被蜡泼中动弹不能然后被诅咒活活屈死的经历吧。

说完杂兵，我们来说说本作的BOSS。和杂兵一样，本作的BOSS都有着各自的特色，有演出效果惊人的，有出招时机诡异乃至玩家觉得他会读心术的，也有比杂兵还弱砍着砍着就过的。但无论是哪一个，这些BOSS都给玩家留下了深刻的印象。他们并不是不可战胜的强敌，即使是现在玩家公认的最强BOSS“无名之王”都存在着可以称为“无脑过”的打法，而玩家需要做的，就是找到那个适合自己的方法，然后在战斗中贯彻下去，而且不要作死。这些BOSS不单单是守护着某个区域的“守门人”，而是各自有着不同的故事，玩家需要从他们的外表、行动，乃至一些装备的描述来了解这些故事。

简化却不简单的世界

对于老玩家来说，本作无疑是一个“有情怀”的最终作。系列中的各种经典角色：洋葱骑士、防火女、铁匠，甚至连玩家曾经的“自己”都在本作中悉数登场。老玩家能在本作中找到很多熟悉的要素，但同时也可能会觉得本作变得“简单”了。当然对于众多从《血源诅咒》走过来的系列新玩家来说，“简单”是喜闻乐见的。本作也终于从一个单纯的“我听说很好玩但太难了我不敢玩”的游戏变成了一个“看起来很难但我觉得可以尝试一下”的难度更加宜人，更加大众化的游戏。

本作的系统相比系列之前简化了不少，这点集中表现在武器强化以及关卡设置上。先说说前者，本作的武器强化不再像以前那样“一个地区对应一位铁匠”，而是“一位铁匠包办全场”，这样就省去了很多跑路的麻烦。防具的升级也被取消，玩家不再需要纠结于“要攻击力还是要防御力”的两难选择。强化武器变得更加的容易，强化素材虽然不能说滥大街，但充足的数量让玩家在升级和选择武器时有了更多的选择。武器种类变多的同时，玩家现在也可以不用再像以前那样纠结要用哪把武器通关，现在可以更多地尝试各种武器，寻找自己适合或者喜欢的武器。

关卡的设定也变得更加简单，这一点不光表现在岔路的减少，而且篝火的数量也变得更多了。虽然这从一定程度上减低了游戏的难度，可能会引来部分老玩家的不满，但对于一些新玩家来说，这无疑是个相当人性化的设定。岔路的减少并不意味着场景的复杂度减低了，众多隐藏房间和隐藏道具的设定依然能让玩家花费相当多的时间在探索上面。

黑暗将至

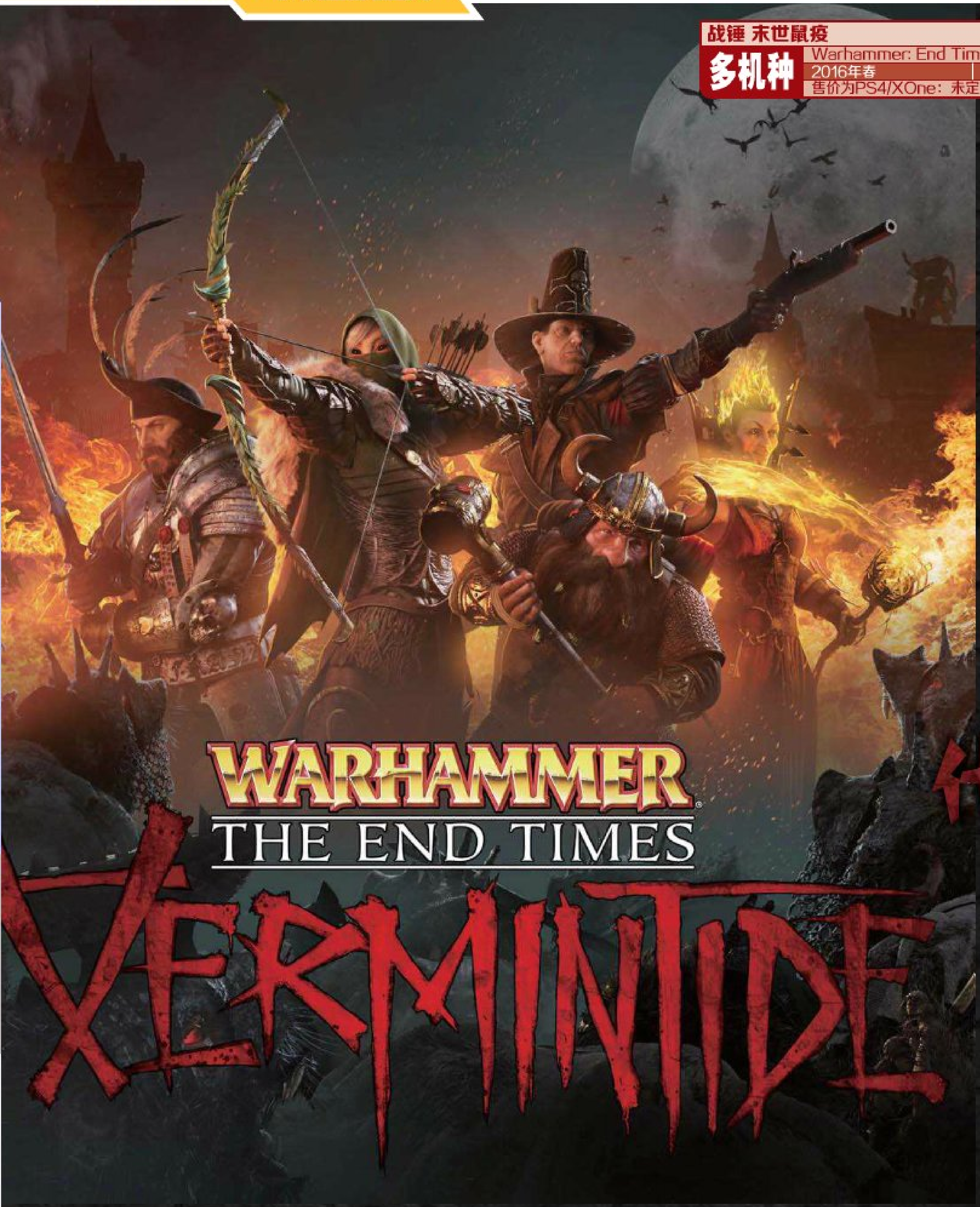
本作不光秉承了系列的一贯特色以及优点，甚至连缺点也被一并保留了。掉帧依然成为了本作的最大问题之一，一些场景或者战斗中会时不时出现明显的掉帧，探索时还好，BOSS战遇到时那可是欲哭无泪，好在随着游戏的更新，掉帧问题虽然依然存在，但得到了极大的改善。另一点便是老生常谈的视角问题，在对付某些大型敌人时视角往往成为了玩家最大的敌人，“锁定”功能很多时候成为了敌人的“帮凶”，当然，从游戏设定来看，这大概也是本作高难度的表现之一吧。

本作的故事走向相当的清晰明了，虽然故事一如既往的晦涩难懂，但是游戏的结局（特指“传火终结”）却仿佛在告诉玩家，这个故事真的要结束了。无论是不死人还是灰烬者，还是薪王和火的时代，但将迎来终结。在本作发售前就已经不断有消息表明，本作很有可能是系列的最后一作。而从故事和游戏素质来看，作为系列最终章，本作无疑给系列划上了一个完美的句号。[文：三日月]

文 三日月　美编 心の永恒

战锤 末世鼠疫		Fatshark	主视角射击
多机种	Warhammer: End Times - Vermintide		美版
	2016年春	本地1人/在线4人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：未定		

《战锤 末世鼠疫》是一款以《战锤》世界观为题材的多人合作主视角射击游戏，原本为去年发售的PC版同名游戏，在发售后获得了来自玩家的一致好评。那么和其他同类游戏相比，本作又有什么特别之处呢，就让我们来看一看吧。



什么是“战锤”

战锤（Warhammer）原是一款由Games Workshop制作的桌游，以其多变的玩法以及出色的世界观营造所著称。在战锤世界观中，人类、精灵、矮人、蜥蜴人、恶魔同处一个世界，魔法与科学交织在一起。在2015年7月，玩家们所熟悉的战锤中古时代由于End Times的来临而终结，多个种族灭亡，新时代“西格玛”来临。

末世前的绝望之战

本作发生在End Times之际，一座名为Ubersreik的城市被斯卡文魔鼠（Skaven）占领。在危急存亡之际，五位英雄站了出来并为拯救城市与魔鼠们战斗。随着末世的不断逼近，无论是力量还是人数都处于下风的英雄们无疑势单力薄，然而城市的命运把握在他们的手中。而只有通过合作，他们才有可能杀出重围。

Warhammer End Times: Vermintide © Copyright Games Workshop Limited 2015.

末世鼠疫

斯卡文魔鼠的个体力量并不大，虽然数量很多而且奸诈胆小，但它们一直没有正面攻击过文明世界。然而随着末世的到来，它们意识到这是个进攻的好时机，一直栖息于地下的它们从地道一涌而出，准备把地上世界变成一个充斥着疫病的人间地狱。

游戏中玩家将组成四人小队，在不同的场景中对抗如潮水般涌来的鼠群。和其他同类游戏类似，每个角色都有着截然不同的能力以及专长。除了通力合作之外，角色还会像角色扮演游戏一般能够随着战斗成长，场景中还有各种神兵利器等着玩家。玩家们可以和小伙伴一起，通过合作、成长、装备来打造一支强大的“灭鼠小队”。

五位英雄

本作共有五个角色供玩家选择，他们有着截然不同的外表、能力以及故事，但固然有诸多差异，他们的目的是一样：消灭魔鼠，拯救Ubersreik。

猎巫人 维克托

猎巫人一直是对抗黑暗势力的先锋军，比起擅长正面战斗的帝国战士，他们更擅长解决来自黑暗势力的奴仆。在众多猎巫人中，维克托对于斯卡文魔鼠有着异于常人的执着，他觉得这种狡猾且数量众多的生物总有一天会发起进攻。

这种执着不光影响了他的仕途，还影响了他与其他同行间的关系。不过在维克托看来，除了依靠黑暗势力或者是危害帝国，只要能阻止斯卡文魔鼠，他都可以无所不用其极。

猎巫人是个相对比较均衡的角色，无论是近战还是远程攻击都相当擅长，武器既有单手剑、斧头、巨剑等近战兵器，也有手枪、十字弓、连发手枪等远程武器。不管遇到什么战况，猎巫人都是团队中最值得依赖的一员。

炽法师 西恩娜

虽然西恩娜自称只是一位稍微有点幽默感且热爱研究的旅居法师，而且此言不虚，但她事实上还是一位法力高超的炽法师。凡在战场上目睹过她熟练操纵火焰的人，都会意识到这个老女人所蕴藏的惊人战斗力。

西恩娜在 Ubersreik 的经历算不上愉快，她因法师的身分被维克托抓了并囚禁在监牢中。不过随着斯卡文魔鼠的进一步入侵，维克托被迫释放她并与之合作，看来西恩娜的笑话观众又要多几个了。

多变的远程攻击是炽法师的特色，善用不同的火焰魔法可以让小队在战场上无往不利。不过即便被敌人贴近，炽法师依然可以利用她所特有的火焰剑与敌人战斗。

矮人射手 巴丁

巴丁出色的战斗力弥补了他天生身高不足的缺陷。虽然名为矮人射手，但巴丁实际上更热衷于拿着斧头然后直接冲进敌群。

和大部分矮人一样，巴丁勇敢不畏战斗而且时刻保持士气高涨。不光在战斗中，在每场战斗胜利之后，尽情欢笑喝酒的巴丁也在用自己的行动在鼓舞着队友战斗。

斧头和锤子是巴丁的主要武器，他还可以装备盾牌来提高自己的存活率。而在远程兵器方面，巴丁还装备着能在近程对敌人造成巨大伤害的来复枪。

帝国士兵 马库斯

马库斯是一名久经沙场且经验丰富的老兵，在一次与死灵法师的战斗后他虽然幸存了下来，但心灵却留下了巨大的伤疤，这也使得他远离了战场前线。

在战场后方的日子里，他常常回忆起自己英勇战斗的光辉岁月，并期待着有朝一日能重拾属于自己的荣誉。在与猎巫人维克托押送西恩娜的途中，他遭遇到了其士兵生涯中最大的挑战：斯卡文魔鼠的入侵。但他同时也意识到，这可能是他重拾荣誉的最好机会。

帝国士兵擅长近身攻击，能熟运用各种近身兵器的他们能在各种环境下身先士卒。擅长使用巨剑的他们能够在一次挥剑间伤害大范围内的敌人。相比之下他们并不擅长远程攻击，但在必要之时，他们依然会拔出枪来对敌人造成伤害。

探路人 珂莉安

就和大部分木精一样，珂莉安是一名出色的弓箭手。她并不讨厌人类，但同时在她眼中，所有人类都是幼稚且愚蠢的。可惜身为木精的她在人类世界中极为显眼，人类的纠缠也就往往不请而来。

本是守卫的她在跟踪一名精灵法师的途中来到了 Ubersreik，接下来的事态发展想必各位也能猜到，这样看来珂莉安在接下来一段时间内不得不和“幼稚”的人类合作了。

探路人箭术高超，利用不同功能的弓箭远程攻击是她的主要攻击方式。当然，身手敏捷的她还能使用她的双剑在敌人群中灵活穿梭，并快速地解决妄图靠近她的敌人。

最终幻想ⅩⅤ		Square Enix	角色扮演
多机种	FINAL FANTASY ⅩⅤ		日版
	2016年9月30日	游戏人数：本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/Xone：未定		

文 美编

两人最初的交集

在382期UCG的前线中，我们已经介绍了本作的女主角露娜芙蕾娜（通称"露娜"）。她是来自尼布尔海姆帝国的附属国缇尼布瑞的王女，因拥有和神直接交谈以及净化世界的能力，故而担任起了神凪之巫女的重责。

尼布尔海姆帝国与路西斯王国之间常年都在进行着水晶掠夺战争。前者拥有强大的魔导装甲军团，后者则凭借着水晶赋予的魔法之力与之抗衡。然而随着雷吉斯国王的急速衰老，路西斯王国的战力也逐步减退。无奈之下，雷吉斯国王只得答应了尼布尔海姆帝国提出的"停战协议"——让爱子诺克特王子与露娜结婚，并放弃除首都因桑尼亚以外的全部领地。

写这篇前线的时候，我的耳机里正循环播放着Florence and the Machine为本作演唱的主题曲《Stand By Me》。这首歌其实是美国灵魂乐及节奏蓝调流行乐歌手Ben E.King在1961年根据灵歌《Lord Stand By Me》改编创作的，也是Ben E.King销售量最好的一首单曲，不但被众多歌手翻唱过，而且还曾作为电影《伴我同行》的主题曲使用。《伴我同行》讲述的是四位少年结伴从俄勒冈州一个小镇出发去河对岸的森林里寻找一具12岁男孩尸体的故事。四个少年都有各自的心理及家庭问题，他们单纯幼稚地模仿着大人们粗俗的举止，以为如此便能够拉近与成年人之间的距离。但直到困难真正出现在眼前，当他们察觉到唯有互助互爱才能共度难关时，少年们的心智才真正成长了起来。

《伴我同行》是一部讲述成长的故事，《最终幻想ⅩⅤ》亦是如此。

——"谢谢你老爸，接下来就交给我吧。"

尽管这场婚约是两个国家出于政治考量而定下的"交易"，但却并没有影响到露娜和诺克特之间的感情，相反，这场婚约或许原本就是两人的愿望。幼年时，诺克特曾经被怪物袭击而身受重伤，治疗期间陪伴在他身边的，就是露娜。二人在此时，是否曾经许下过什么约定呢？

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
© MAIN CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA

命运，在一瞬间改变

在故事的开篇，诺克特为了和露娜举行婚礼，和三名同行护卫一起前往水都奥尔缇西艾。然而几人刚离开祖国不久，便看到一艘巨大的飞空艇向首都因桑尼亚飞去。随即，侍奉雷吉斯国王的戈尔将军便打来电话："首都遭到了尼布尔海姆帝国的袭击！"面对如此噩耗，王子一时间陷入了两难境地。但来自父亲的一席话再度唤醒了诺克特的斗志："记住，作为路西斯家族的人，以及作为我雷吉斯的儿子，无论何时，都要挺起你的胸膛！"

侍奉国王的战士

戈尔·里奥尼斯

路西斯王国的亲卫队队长，对祖国和雷吉斯国王绝对忠诚。实力在路西斯王国中排在前三位，30年前曾与雷吉斯国王并肩战斗过，被赋予了"不死身将军"的绰号。对年幼的王子一行人比较严苛，但仍默默守护着他们。

尼布尔海姆帝国的宰相

亚丁·伊兹尼亚

尼布尔海姆帝国曾经在伊多拉皇帝的统治下为掠夺路西斯王国的水晶而展开旷日持久的战争，不过现在伊多拉皇帝已退居二线，宰相亚丁取得了国家的实际掌控权。他在停战协议签订的当天对路西斯王国再度发动袭击，却又一脸若无其事地出现在诺克特一行人面前，这位红发男子的心中到底在计划着怎样的阴谋？

阿拉涅·海温特

尼布尔海姆帝国军下属空中机动师团的准将，驾驶着红色飞空艇穿梭于各地，通称"佣兵队长"。阿拉涅的武器是一把魔导兵器的长枪，自然而然地，她的职业是一位龙骑士，擅长空战。从图上看，阿拉涅戴着一个类似于防止狗咬人用的口套，给人以"难以驾驭的狂犬"印象，看来会是位强劲的对手。（海温特这个姓氏在"《FF》系列"中也经常会被使用到，比如《FF Ⅳ》的凯因·海温特、《FF Ⅶ》的希德·海温特）。

超一流的机械师

希德·索菲亚

位于路西斯领地内，有一家名叫"槌子头"的修理工厂，希德·索菲亚就是这家工厂的店主。30年前他曾与雷吉斯国王一同旅行过，即便现在年事已高，其修理技术仍是无人能及的。年纪大了之后性格难免有些顽固不化，不过骨子里仍是个温柔的好人。

希德妮·奥露姆

修理工厂"槌子头"的看板娘，希德·索菲亚的孙女。代替年迈的祖父，活跃在店中。虽然年纪尚轻，但修理技术得到其祖父真传，与诺克特等人相遇后便担任起了雷吉斯国王的爱车"雷加利亚"的保养师。

多种交通移动手段

诺克特等人除了徒步之外，还可以驾驶雷吉斯国王的爱车"雷加利亚"，或是乘坐陆行鸟来移动。陆行鸟虽然不会飞行，但却可以跳起后滑翔一段距离，有些场景必须要乘坐陆行鸟才能进入。给陆行鸟喂不同的饲料还可以提升其能力。"雷加利亚"在希德妮·奥露姆的改装

下将逐步获得新的能力，最终还能够飞行。另外在图中还可以看到，诺克特的右侧坐着一位黑发黑衣的神秘女性，她又是谁呢？

除上述提到的交通工具外，玩家还有机会享受游艇之旅……真是羡慕这群有钱人！

苦乐兼具的旅行

祖国突然遭受侵略，父亲与未婚妻生死不明，自己也被敌国追杀，诺克特的旅途注定不会一帆风顺。接踵而至的强敌与危险将成为王子一行人的日常，但这并不是旅途的全部。玩家们也将和王子一起领略世界各地的美景，并接触认识更多的朋友。在辽阔世界中旅行的经验，将化为诺克特成长的食粮。

美丽水都奥尔缇西艾

平原、森林、火山、峡谷，辽阔的世界中存在着丰富多变的地貌环境。诺克特等人在旅行途中不但能欣赏到这些美景，也会在大都市、中规模的社区，或是小小的村落中休息整顿。最新公开的新城市奥尔缇西艾是一座类似于威尼斯的水都。在岸边可以看到一排排整齐停靠的贡多拉（威尼斯特有的划船），以及用来拴住贡多拉的刷成红白条纹的柱子。如此美景，真想在此地常住下去呢。

征服召唤兽

拥有巨大身躯和压倒性实力的召唤兽，是这个世界中的伟大存在。如果能够满足它们提出的条件并战胜它们的话，召唤兽就会将自己的力量借给诺克特使用。当然，召唤兽并不是那么容易被征服的生物，没有强大的实力还是不要轻易叨扰它们比较好。

团队合作的战斗系统

无论是尘世巨蟒，亦或是魔导装甲，这些“《FF》系列”的经典敌人都会在本作中出现。这其中不少敌人都存在着弱点，首先着力于部位破坏，成功后会露出弱点，再使用火魔法一口气给予巨大伤害。

战斗基本是四人一队协同攻击，特定的剧情中还有会其他角色参战帮忙，比如亲卫队队长戈尔大叔。他不但 HP 高而且整体实力都非常强劲，届时诺克特还可以和他发动超强力的连携技。

《王者之剑》
——同时展开的另一段物语

《王者之剑 最终幻想ＸＶ》是一部剧场版动画，讲述了诺克特一行人离开祖国之后，路西斯王国内突遭入侵时的故事。

这部动画电影的主角并不是诺克特，而是一位雷吉斯国王陛下直属特殊部队“王之剑”的军人，名叫尼克斯·乌利克。他在少年时期曾经被卷入残酷的战争之中，危难之际是雷吉斯国王拯救了他，从此之后，尼克斯便对国王献上了自己全部的忠诚。

尼克斯与王族的魔力之间有着很高的亲和力，战斗能力也相当优秀，深得雷吉斯国王的信赖。就在婚礼即将举行之际，尼布尔海姆帝国军突然对路西斯王国发动了侵略，而原本应该在水都奥尔缇西艾等待婚礼举行的露娜也不知为何现身在战争的中心因桑尼亚。

“为了‘未来的国王’，保护露娜！”——在雷吉斯国王的旨意下，尼克斯将化身为利剑！

■尼克斯·乌利克

系列首次 中文化！

《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》最近终于确定了发售日为 6 月 30 日，中文版也将在 7 月 7 日推出，这也意味着游戏再过不久便能和大家见面了。本作目前又公开了一批与角色和机体有关的新情报，继紫云统夜之后，《机战 J》的女主角卡微娜终于也确定参战本作。此外，敌方势力的角色与机体的详细情报也已经公开，下面我们就来看看具体的介绍吧。

文 乙太　美编 小瑟

超级机器人大战 原创世纪 月之住民		BNEI	策略角色扮演
多机种	スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ		日版
	2016年6月30日	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PS3：8200日元		

《机战J》女主角参战决定！

贝尔赛特（ベルゼルート）

机设：谷口欣孝

月球的军事企业——阿修阿里・葛兰雪公司所开发的人型机动兵器，擅长进行远程的射击战。与古兰提德一样，该机体同样搭载了以奥尔冈抽取装置（**オルゴン・エクストラクタ－**）作为动力源的“赛特龙控制系统（**サイトロン・コントロ－ル・システム**）”，并且需要卡缇娅、梅露娅或缇尼娅这三名适应者中的任一人作为副驾驶，才能使得该控制系统正常运作。

奥尔冈・来复枪（B模式）

卡 ·
ナ・

CV：浅野真澄

人设：糸井美帆

受阿修阿里·葛兰雪公司所雇佣，从而乘坐上贝尔赛特的测试驾驶员。性格高冷，因此没有关系特别密切的朋友。原本是一名军人，同时也是优秀的人型机动兵器驾驶员。

菲斯缇尼娅·缪斯
（フェステニア・ミューズ）

CV：东山奈央

人设：糸井美帆

通常被称呼为缇尼娅，性格活泼且对任何事都十分积极的少女。由于是“赛特龙控制系统”的适应者，因为一起突发事件而被卷入了战争，并与卡微娜并肩作战。

来自神秘势力的反派们！

奥尔冈·钢爪

拉夫特库兰兹·奥伦
（ラフトクランズ・アウルン）

机设：柳濑

名为“狂怒（フューリー）”的谜之势力所使用的高性能
用座机。搭
ム）”的特殊装置，能够在特定空间引起时间静止的现象，但

恩德里赫·盖斯特
（エントリヒ・ガイスト）

机设:齐藤和卫

原本作为钢龙战队的敌人登场的重装兵器——阿雷斯·盖斯特能力经过强化后的姿态，由于背后有大型的翅膀，因此具备超高的机动性。此外，阿雷斯·盖斯特的痕迹已经在该机体上被全部消除了，并且能够独自采取行动。

赤红号角

阿鲁·邦·兰克斯
（アル＝ヴァン・ランクス）

CV：石川英郎

人设：歌津义明

谜之势力“狂怒”所属，是该势力中“骑士”阶级的一员。突然现身在卡微娜与统夜等人的面前，并且袭击了贝尔赛特以及古兰提德。似乎认识卡微娜，但是详细情况还是未知数。

雷欧尼西斯・哈加

（レオニシス・ハーガ） 机设：太田太河

名为“加迪索德”的异星文明所制造的人型机动兵器，属于雷欧尼西斯的强化型。为了增加推进力，背部的推进装置被进行了大型化。此外，机体的脚部也搭载了喷射元件，使得机体的运动性进一步提升。由于背部安装了飞翼，因此在重力下的空中战斗能力也有所提高。两腕装备有名为“钩型撕裂者”的武器，擅长进行高机动的格斗战。

钩爪连击

吉克・阿鲁特利特

（ジーク・アルトリート）

CV：中井和哉

人设：秋田れい

来自名为“加迪索德”的异星文明的军人，雷欧尼西斯・哈加的驾驶员。所属部队为加迪索德军宇宙要塞机动部队，该部队因为意外不得不转移至太阳系内。为人性格直爽，虽然说话很粗暴，但是对亲近的人却十分温柔。

雷欧尼西斯・邦加

机设：太田太河

（レオニシス・ハーガ）

雷欧尼西斯的另一种强化型机动兵器，与雷欧尼西斯・哈加擅长近战不同，雷欧尼西斯・邦加由于装备了高威力的枪械，因此更擅长进行高机动的射击战。借助推进装置以及喷射器，能够实现在高机动状态下进行强大的火力压制。

萨丽・艾米尔

（サリー・エーミル）

CV：贝原怜奈

人设：秋田れい

加迪索德的军人，是雷欧尼西斯・邦加的驾驶员。性格直爽开朗，但内心十分坚强。将同部队的吉克视为兄长，并带有着仰慕之情。

双重扩散加农炮

拉夫特库兰兹·法涅亚
（ラフトクランズ・ファウネア）

机设：柳濑敬之

谜之势力“狂怒”所运用的高性能人型机动兵器，芙·露·姆露的专用机。搭载了名为“Larseilam（ラ－スエイレム）”的特殊装置，能够在特定空间引起时间静止的现象，但是使用受到了限制。与拉夫特库兰兹·奥伦不同，法涅亚更擅长进行射击战。

奥尔冈·来复枪

奥尔冈·匕首

[illegible]亚·姆·达鲁比
（サリ－・エ－ミル）

CV：松风雅也

人设：歌津义明

神秘势力“狂怒”所属的男子，性格直接但是容易记仇，想要出人头地。对身为其上司的阿鲁·邦·兰克斯十分尊敬。搭乘“狂怒”生产的名为“渥连特”的

芙·露·姆露
（サリ－・エ－ミル）

CV：本田贵子

人设：歌津义明

谜之势力“狂怒”所属，并且是“骑士”阶级的成员之一。虽然说话措辞彬彬有礼，但实际上是一位勇猛的女性。企图从统夜手中夺取古兰提德。

“初回限定生产版”详细信息公开！

与《第2次超级机器人大战 原创世纪》一样，本作也将发售名为“初回限定生产版”的豪华版。不过值得注意的是，该豪华版将只有PS4版。当然，豪华版将会有非常丰厚的同捆内容，具体如右图。

《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》公式机械设定资料集：收录了本作登场的机体的设定画，厚达100页的超豪华资料集。

图片广播剧特别BD：特别蓝光盘中将会收录讲述了本篇以外的故事的特别图片广播剧，粉丝绝对不容错过。

特选原声CD：该原声CD将会收录《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》中的所有BGM，收藏价值满载。

大张正己绘制封面的特别光碟收纳盒：限定版所同捆的特别碟片收纳盒，其封面由著名机体设定师，同时也担当了TV动画《超级机器人大战 原创世纪 凶星检察官》监督的大张正己绘制。

文 哪尼 美编 NINA

高画质的流畅体验

和《歌姬计划 F》及《歌姬计划 X》不同，本作并非采用卡通渲染的方式，而是沿用街机版中“橡皮人”风格的角色建模，类似于 PS3 平台的《梦想剧场》。并且游戏将会带来 1080p/60 帧的高画质流畅体验，除了屏幕尺寸上的差异外，几乎完美还原了街机版出众的观感体验。

初音ミク Project DIVA Future Tone™

PS4	初音未来 歌姬计划 未来之音	SEGA	音乐
	初音ミク Project DIVA Future Tone		日版
	2016年内	本地1人	对应玩家年龄：未定
	售价未定		

去年 SEGA 宣布将会把《初音未来 歌姬计划 街机版》移植到 PS4 平台，并以数字版的形式贩售。而在 PSV 平台的《初音未来 歌姬计划 X》发售后，本作也公开了更多的情报，游戏将分为两个版本推出，在保留街机版体验的基础上进一步丰富曲目阵容。这将是一次前所未有的体验，也是对过去所有作品的完美总结。

双版本收录！超越街机的豪华内容

游戏将分为《Future Sound》和《Colorful Tone》双版本贩售，分别收录了不同的曲目和服装模组，玩家既可以全部购入，也可以根据自己的偏好选择其中之一。如果只购买一个版本，那么就只能使用对应的收录曲目和服装。

初音ミク Project DIVA Future Tone Future Sound

► 《初音未来 歌姬计划F2》的主题曲——《DECORATOR》。

以曾在 PSP、PS3、PSV 等平台上推出的“《初音未来 歌姬计划》系列”和“《初音未来 歌姬计划 F》系列”作品为主，相关收录的曲目将达到 120 首以上！

PSP 平台上三作《歌姬计划》中的曲目都曾在 PS3 平台的《梦想剧场》中高清化，老玩家可以重新回顾一下这些经典旋律，而两作《歌姬计划 F》中的不少新曲可是首次以这种形式高清化。

品质再提升，更纯粹的演奏体验

由于收录曲目众多，因此玩家不仅可以按□键调整排序方式，还可以通过L1和R1根据排序方式切换分类快速定位。按下触控板则可以收藏自己喜欢的曲目，方便下次游玩。

玩家通过十字键上下选择曲目，左右切换难易度。游戏依然分为Easy、Normal、Hard和Extreme四种难度，更具体的星级难度则会以数字形式在曲目名称的左侧展示，非常直观。

曲目名下方带有橙色箭头符号表示该曲目带有滑动谱面，这是街机版的特色操作，对应按键上方的长条形滑动面板，PS4版中也保留了这一操作。滑动音符分为左右两个方向，和《歌姬计划F》中的星星音符不太一样，在PS4上对应触摸板、R1/L1、R2/L2、以及左右摇杆等多种操作方式。

游戏的选曲界面与街机版基本保持一致，左侧选择曲目，右侧则有专门绘制的歌曲封面。并在此基础上根据家用机的使用习惯进行了一系列的优化调整，有棱有角的UI元素和更加清新的色彩搭配，也让游戏的整体风格更加突出。

©SEGA / ©Crypton Future Media

■华丽且真实的角色建模，如同CG一般的画面表现。

初音ミク Project DIVA Future Tone Colorful Tone

►收录于《初音未来 未来计划2》的《ゆめゆめ》。

以 3DS 平台的“《未来计划》系列”，以及街机平台的“《初音未来 歌姬计划 街机版》系列”为主，将收录与这两个系列相关的曲目，大约为 100 首左右。

值得一提的是，《未来计划》中有不少 GUMI 参与演出的曲目，不过尚未确定是否也会加入到本作中，大家不妨期待一下吧。

◄收录于《初音未来 未来计划2》的《スイートマジック》。

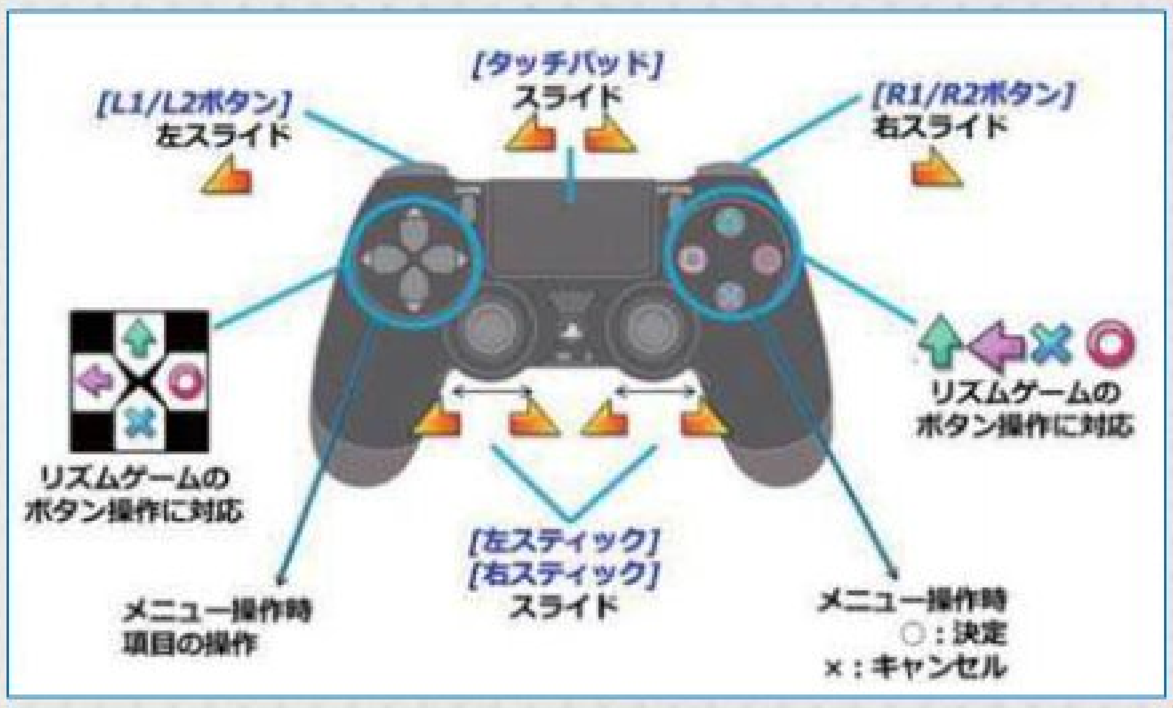
丰富的服装模组

除了曲目之外，游戏也将收录丰富的服装模组，通过完成演奏后所获得的 VP 点数即可购入。另外由于机能的提升，多人同时演出的曲目中所有角色的服装都可以由玩家自定义。

比如这首由初音、巡音、镜音双子、MEIKO 和 KAITO 共同演出的《DECORATOR》，除了主唱角色外，其余 5 名“嘉宾”也都允许分别变更角色和服装。

主机版操作详解

由于街机版的按键分布和手柄有较大的差异，只有△□○ × 四个按键而没有方向键，因此谱面的设计也与主机系列有所不同，比如没有以实心箭头表示的“同时押”音符，取而代之的是 2 键以上，甚至是 3 键或 4 键同时判定的音符，此类操作在手柄上显然不容易实现。因此游戏除了会对谱面进行相应的修改与优化外，官方也允许玩家在一定程度上修改按键操作，让没有接触过街机版，或者喜欢传统操作的玩家能够尽快上手。



▲PS4手柄操作示意图。

▲街机版滑动操作谱面的表现形式，分为作为两个方向。

►街机版的四键谱面，以实心音符表示，玩家需要同时按下△□○ × 四个按键，这种操作放到手柄上显然并不合理。

神秘海域4 贼途末路 | SIE | 动作冒险
PS4
Uncharted 4: A Thief's End | 中文版
2016年5月10日 | 本地1人、在线多人 | 对应年龄：13岁以上
售价为398港币

文 简子君 美编 NINA

经历了几番延期之后，《神秘海域 4 贼途末路》终于即将在下月初与玩家见面。自上年 E3 之后，本作已经断断续续公布了不少内容，上个月索尼方面更是邀请了游戏媒体参加了本作的媒体试玩活动，通过这次的试玩，笔者也有幸接触到了更多的游戏内容。本次前线将会结合试玩的内容，在游戏发售前进行一次归纳整理。不过其实因为“神海”的名号之响亮，早已无须多言，相信大部分玩家现在就只等游戏发售付钱购买了。顽皮狗方面似乎也有着同样的自信，与系列二、三代不同，本作虽然公布的情报不少，却大多集中在对人物角色以及剧情内容的介绍，而没有展出什么宏大的场景，可即便如此，我们还是能发现《神秘海域 4》在技术方面已经站在了业界的最高峰。

宝藏猎人全新冒险的开始
内森·德雷克故事的终结

从最初对副标题的推测，到如今官方的确认，尽管玩家十分不愿意相信，但是《神秘海域 4 贼途末路》已经确定了将会是以德雷克为主角的最后一部《神秘海域》作品。本作的核心主创表示，系列通过四部作品已经创造出了一个巨大的世界观，虽然这个世界依旧可以继续发掘，但继续让内森·德雷克出演主角已经变得十分困难，所以这将会是德雷克冒险的终结。自上部作品讲述了德雷克的童年故事后，本作中再次挖出了他的哥哥山姆这名角色，这个设定决定了德雷克必须要和自己所有的过去做个了结。而与艾莲娜结婚之后，德雷克也不得不去重新选择自己的未来，这个矛盾在游戏的预告中也进行了着重展示，相信关于未来生活的选择会成为这次冒险故事中的一个核心内容。

雷夫·艾德勒

Rafe Adler

雷夫与内森一样也是一名宝藏猎人，有着矫健身手的雷夫在本作中同样也在追逐着“亨利·埃弗里宝藏”。作为游戏中最大的反派，雷夫与系列之前的BOSS级敌人有着些许不同，他毫不掩饰自己对财富的贪婪，又能很清醒的正视自己的身分与作为。身为罗斯的合伙人之一，在与内森一行人正式对立之前，雷夫应该还会与内森有一些其他的交集。同时从预告中反派的行动大概可以得知，雷夫的地位可能要稍稍高于罗斯。

▲看上去虽然斯斯文文的，不过这位BOSS的实力绝对不容小觑。

©2007–2016 Sony Computer Entertainment America LLC.

▶三年时间内森已经拥有了新的生活。

虽然顽皮狗已经确定了本作将会是由他们制作的最后一款以德雷克作为主角的《神秘海域》，不过他们还是表达了自己对游戏未来的看法，因为《神秘海域》这个品牌的拥有者是索尼，顽皮狗觉得至少他们不会放下这块金字招牌，所以系列将来可能会交由其他开发商来制作，又或者德雷克以重要配角的身分出现在游戏中，用吉田修平的话说："凡事无绝对"，不过现在惟一的必然就是这一次，我们真的要和德雷克的冒险故事说再见了。

帧数确认 线下30帧 多人60帧

去年 E3 展上首次公布游戏的实机画面后，顽皮狗紧接着就公开了本作的画面标准，此次《神秘海域 4 贼途末路》的游戏画面分辨率为 1080p，单人模式帧数为 30 帧，而多人模式则为 60 帧。这也是游戏的几位主要设计师几经权衡之下做出的决定，因为单人模式中，场景要进行太多的细节运算，如果刻意追求 60 帧的画面会导致优化工作的大量增加，其工作量甚至有可能会对游戏开发本身造成影响，同时即使做到 60 帧的画面，也很难进行稳定的呈现，所以最终顽皮狗选择了将单人模式画面稳定在了 30 帧而不是动态的 60 帧。

▲即使在高速移动中，游戏帧数依旧有着稳定表现。

▲多人模式场景细节较少，也只是相对于本作的单人模式而言。

而多人模式方面，由于游戏玩法更倾向于玩家之间的对抗，流畅帧数的重要程度将高于画面细节的展示，所以顽皮狗稍稍降低了游戏的画面来换取更高的帧数，最终游戏以 900p/60fps 的效果呈现。虽然听上去 900p 让人觉得画面低了一个档次，不过就多人测试的实际效果而言，玩家几乎感觉不到游戏画面出现了下降，值得一提的是，多人模式很大程度
素，所以其细节内容也会少

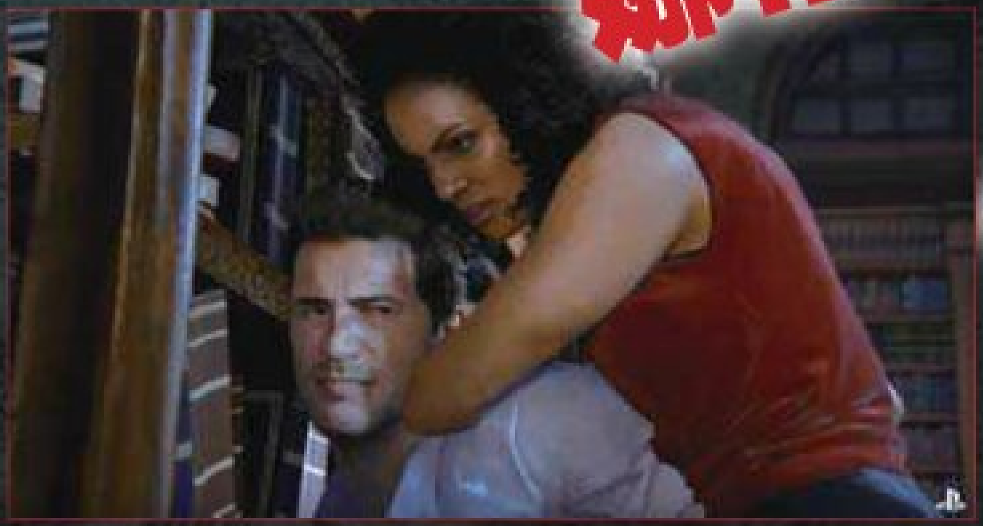
关于延期

从游戏在首次公布后，原本游戏的最初发售日为 2015 年圣诞档期，但是因为顽皮狗内部出现了较大的人事变动，造成了游戏开发的延误从而延期。前顽皮狗创意总监 Amy Hennig 的离职更是导致了游戏整体开发方向的变动，随后为了救急《最后生还者》开发团队才临时投入制作之中，而之前由 Amy Hennig 已经负责开发了八个月的进度被全部推翻重做。所以大家最终玩到的成品，可能会和系列之前的整体风格存在一些变化，不过有了同为"神作"的《最后生还者》开发团队的加入，对游戏本身说不定反倒是一件好事。

游戏延期到今年后，原本确定在四月发售，随后索尼方面却宣布出于首批游戏产量的考虑，再次对游戏进行了为期两周的延期。除了索尼官方解释为了增加首批产量外，也有信息表明索尼也许是在为国行版本的审核争取时间。总之经过了几番波折之后，《神秘海域 4 贼途末路》终于要在 5 月 10 日与各位玩家见面，各位读者拿到杂志后距离游戏发售也就仅剩十余天而已了，那么你们准备好开始冒险了吗?

娜蒂·罗斯

Nadine Ross



▲这次交手显然是以内森的完败而告终。

罗斯在游戏中是一位武功高强的女士，这名角色首次被公布的预告影像中她就对内森进行了一次单方面的殴打。从两人的对话中可以看出，罗斯找上内森显然是为了寻找关于宝藏秘密的关键，虽然内森似乎在故意引导让玩家觉得罗斯对他有别的感情，不过从罗斯的反应来看她确实只想要宝藏而已。游戏中罗斯的背景是一家南非安保公司的老板，所以她不仅自身战斗力爆表，也拥有大量精锐佣兵与强力武器，她和她的军队将成为内森游戏中的强力敌人。而从角色角度来看，内森一伙对这位女士都比较忌惮，另外除了俩人初遇以外，在后续的战斗中，她还会再次对上内森，并且向玩家展示女性的力量。

这可能是你见到过场景最大的线性流程作品

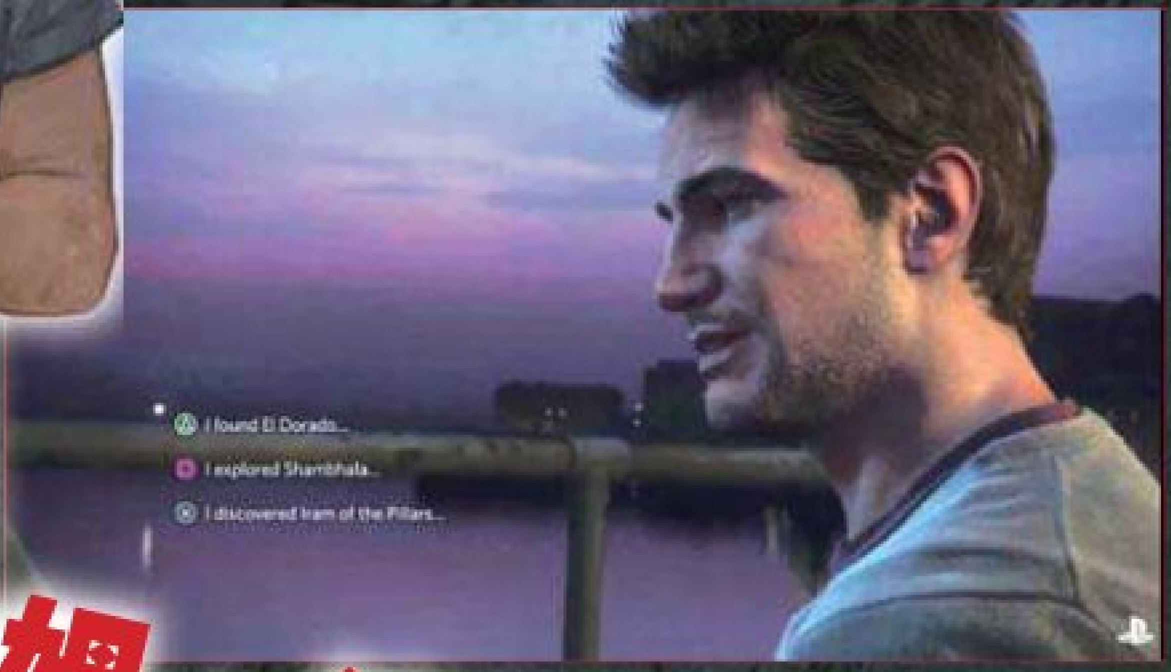
通过宣传影像我们已经得知本作的地图规模宏大至极，出于《神秘海域》核心特点的需求，顽皮狗总是需要打造许多精美的场景，却只能提供玩家在此进行短暂的驻足，对此不少玩家可能都会觉得十分浪费，而这次《神秘海域 4 贼途末路》则将这种浪费提升到了新的高度，顽皮狗打造了更加广阔和细腻的游戏场景，甚至流程关卡也可以通过不同的路线完成，这一切却只是为了让玩家能在游玩中感受到关卡内容上的微妙变化。本作不仅将场景提升到了一个极大的规模。这些巨大的场景也并不空旷，场景内存在许多顽皮狗精心设计的互动内容，例如突然出现的可爱小动物，或者会触发一些搞笑桥段的互动点。场景内的物品也都不是简单的贴图，它们在游戏中都有受到玩家行动的影响。当然，更大的场景也让制作组有机会将更多的收集要素以更加巧妙的方式隐藏在游戏之中，这些珍贵的宝物就等着大家来发现了。

▲市集战斗的演示中，场景内可破坏元素数量众多，这个被打漏的袋子和场景中被子弹轰炸碎裂的物品展现出了本作超强的技术实力。

▲场景中可以进行攀爬的地方更加丰富，同时为了让游戏看起来更加真实自然，这些攀爬点的提示也进行了与场景更加贴合的处理。

为什么不

关于将游戏打造为开放性世界或者加入支线任务等建议，本作的创意总监 Neil Druckmann 是这样解释的，本作首先要优先考虑的是剧情的表现，故事本身必须要有其独特的张力，而开放性世界恰恰会减弱故事的紧凑性，就好像如果剧情中你的好友处于性命攸关的重要关头，但此时玩家却仍然可以选择优先完成一些支线任务或者打个纸牌小游戏之类的，这样的故事很难具有说服力。所以他们选择用线性流程的方式去控制整个故事发展的节奏。不过 Neil 也保证会为玩家在场景中留下足够的时间进行自由活动，在游戏的场景中游览。不过毋庸置疑的是《神秘海域》依旧会是以剧情为先的作品，它拥有独特的游戏体验，也将会为玩家带来最好的游戏画面和最适合的游戏方式。



◀虽然游戏预告中演示了本作将会出现对话选项的内容，不过这些选择会出现的次数非常有限，至于不同的对话是否会对游戏剧情造成影响，这一点官方没有进行任何说明。

山姆·德雷克

Sam Drake

年长于内森五岁的山姆，和我们的主角内森是亲生兄弟，两人自小就在一起做着他们"天生擅长"的事情。因为年长于内森，在设定中山姆要比内森拥有更多的技巧，同时也是两人在童年时的主心骨，不过成年山姆则同时被加上了鲁莽和妒忌内森成就的设定。

在剧情中山姆因为中弹受伤一度失踪许久，内森则认为这位被关进监狱的哥哥早已不再人世。游戏中重获自由的山姆找上了内森，见面后他表示自己遇到了麻烦，并请求内森的帮助。关于山姆官方说他会在剧情中扮演极为重要的角色。而就目前已知的情报来看，"亨利·埃弗里宝藏"的线索自俩人儿时就已经开始追查，不过这次则是由山姆带着新的线索将内森从安逸的新生活中拉进了新的冒险之旅。

▶另外，官方翻译中在山姆说出"兄弟同心协力"时特意加上了问号，想必也是别有深意。

值得一提的是，打着亲情旗号的山姆并没有为自己的弟弟考虑，从官方预告中看出山姆固执的将冒险的宿命强加于内森，即使苏利找到他并告知内森已经获得了新生活，山姆也固执的说"他就是注定要过这种人生的。"结合山姆初见内森时表示自己遇到麻烦，之后又很强势的将内森拖下水来的表现，以及他在整件事情中的主导地位，剧情中山姆很可能是在与反派雷夫的合作中获得了关键情报，之后背叛了原先的合作伙伴来找内森合作希望独吞宝藏。不过按照预告影像的情况来看，山姆的计划显然已经脱离了自己的掌控。

加入载具

▶如果忘掉自己的载具停在哪里，按下十字键“↓”游戏就会帮你锁定它们的位置。

在系列中我们的敌人总是会驾驶各种载具对内森进行追杀，扮演主角的玩家却只能甩开双腿逃亡，在本作内森终于“农奴翻身”有了自己的座驾，只不过在战斗方面配置依旧是不对等的。例如玩家需要乘坐摩托车和装甲车战斗，驾驶吉普车被卡车围堵，但是总归比徒步要强了许多。关于载具的加入，一方面增加了战斗的激烈程度，同时它们也确实需要作为重要的交通工具存在，因为地图规模的扩大，许多场景中即使驾驶着载具，想要到达目的地也依旧需要走上很长一段时间。另外虽然官方并没有放出关于海上载具的情报，不过曾多次出现在预告中的快艇应该也会作为可操作载具出现在游戏中。

在试玩中本作的载具驾驶部分展现出了极佳的手感，轮胎在不同的路况下也有着不同的表现，例如在泥地中会减少与地面之间的摩擦力，驶过较深的积水也能感受到明显的阻力，上坡和下坡时载具也有受到惯性的影响，驶过颠簸不平的道路也会有很好的反馈。

▲游戏在场景中留下了许多指引玩家前进的记号，一些较为明显的提示会引导玩家顺利的完成游戏流程，而关于隐藏要素的提示则要隐蔽许多。

干脆做成沙箱?

▲虽然从未详细介绍，但是这场导致内森与山姆失散的海战一定会是游戏的重头之一。

操作进化

钩绳系统是本作中的全新要素，这个动作的加入让德雷克的移动变得更加灵活。游玩过本作多人测试的玩家都应该知道，游戏场景中有许多摆渡点可供玩家使用钩绳。将钩绳挂在这些摆渡点之后，玩家可以选择收短或放长钩绳的长度，之后通过摇荡去到平时攀爬不到的场景。除了用于攀爬外，钩绳也是游戏中解谜的重要道具，在试玩内容中就曾两次用到它推进流程，另外还有一个收集要素必须使用钩绳解开谜题后才能取得。不过多人模式中存在的钩绳蓄力的近身攻击操作，在试玩中并没有体现，可能此动作在剧情模式中会有所限制。

华丽的冒险 低调的战斗

本作中依旧沿用了系列一直以来的操战斗系统，虽然玩家还是可以通过灵活的移动和精准的枪法解决大部分敌人，不过制作组在本作中有意引导玩家选择潜入的方式进行战斗。首先为了提高玩家在巨大场景中对战局的把握，玩家可以在发现敌人之后，按下 L2 键瞄准敌人，之后再按下 L3 键就可以迅速标记敌人。完成标记后敌人头上会出现白色记号，这时他们的动向就会通过记号在屏幕上显示。

另外游戏此次也为玩家的潜入行动增加了更多的隐蔽动作，玩家在移动到建筑物角落或者掩体附近后，都会作出隐蔽动作减少自己被发现的可能。而为了让玩家知道自己是否藏匿的足够隐蔽，敌方杂兵也加入了警觉槽的设定，一旦他们发现可疑的事件头上就会出现一个菱形的计量槽，其警觉度越高计量槽也就越高，当他们完全进入警戒状态后，警觉槽会变为黄色，不过如果此时他们依旧没能发现玩家的话，只要快速将其解决也不会让敌方发现敌袭。

值得信赖的伙伴

队友 AI 的提升是本作重要进化之一，玩家在战斗中无论选择进行潜入还是与敌人正面较量，他们都能提供有效帮助。在潜入时队友并不会傻乎乎的跟在玩家屁股后面，而是会根据场景做出自己的选择，他们不但很难被敌人发现，还可以帮助玩家无声的解决敌人。正面战斗部分，看过预告片的玩家一定还记得，在内森被两名敌人夹攻时，苏利冲出来帮玩家解围的同时也干掉了一名敌人，如果大家留意细节的话，会发现苏利当时在场景中随手拿起了一个罐子砸晕了敌人，而在干掉敌人后，在他询问内森的同时还与手中的罐子碎片有一个小小的演出互动，如果这个细节不是预设动画的话，那就太可怕了。另外当玩家在游戏中遇到关卡障碍或者战斗处于劣势时，他们也会贴心地为玩家提供一些线索和建议。这样的 AI 表现不仅存在于剧情模式，多人对战中玩家通过消费游戏分数召唤的 AI 队友也有着同样出色的表现。

多人模式

此次《神秘海域 4》的多人模式借鉴了系列前两作的形式，同时吸取了《最后的生还者》多人模式的一些经验和灵感，虽然整体上没有什么翻天覆地的变化，不过依旧有着较高的可玩性。通过之前的压力测试，我们看到本作多人模式的地图变得更大，环境也更加复杂，同时也存在许多环境互动要素。玩家可以通过使用当前对局中获得的分数召唤护卫协同作战，或者用来升级能力和购买装备。除了击杀敌人外，随时拾取场景中的财宝也可以获得分数。多人模式中不存在兵种的区别，不过玩家可以选择不同的装备配置来改变自己在战斗中的作用。

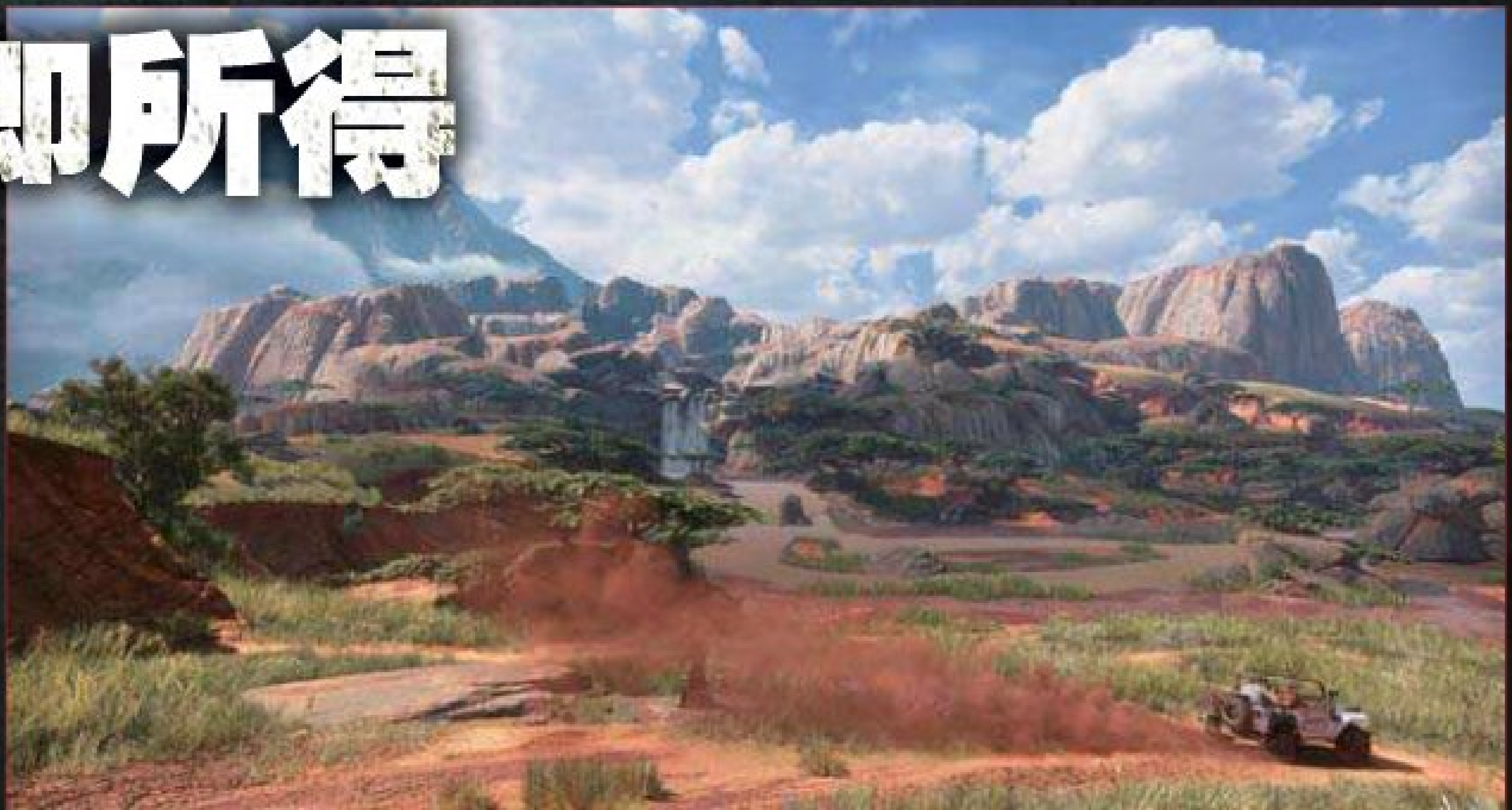
◀秘宝道具可以对战局产生极为重要的影响。

全新面部动画技术令人物表情更逼真

在《神秘海域 4 贼途末路》中，顽皮狗使用了全新改进的人物面部动画系统，例如在顽皮狗上一款作品《最后生还者》中，角色面部会设定 60 到 90 块用于控制面部模型动作的“骨骼”，而在本作中则增加到了 300 至 500 块“骨骼”。这样的进化令角色能表情可以拥有丰富的细节，也能够更真实还原现实中的面部表情，同时也帮助角色实现一些曾经做不出的表情。工作人员表示，借助 PS4 的机能进化，角色可以通过类似移动视线或者微妙的控制面部肌肉来做出接近无数多种表情。

◀经历过众多的冒险之后，德雷克的外貌沧桑了许多。

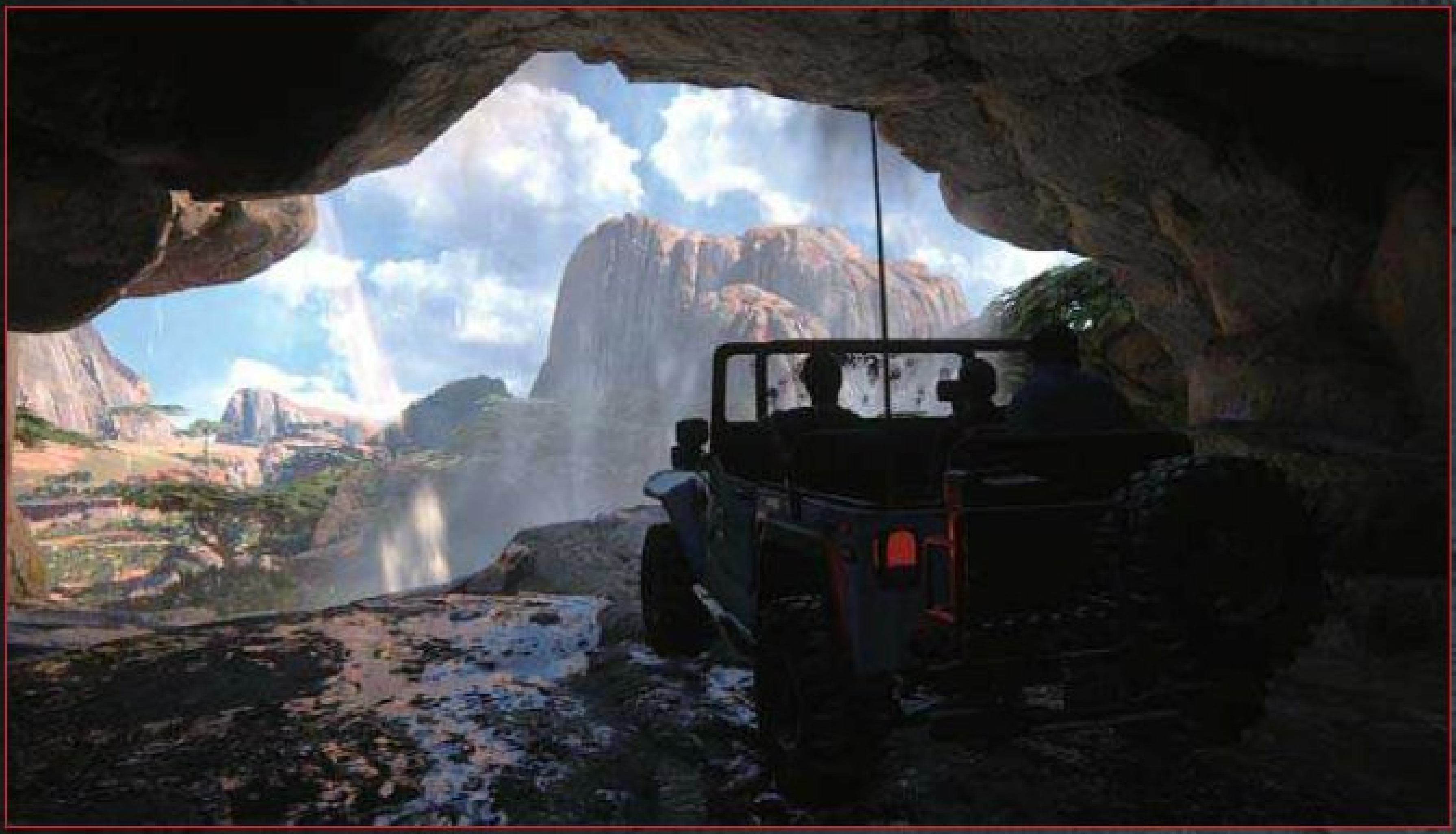
眼见即所得 全程即时演算



在《神秘海域 4》中，顽皮狗将包括游戏过场动画在内的所有内容，全部采用即时演算呈现，实现这一变革后，游戏在过场与操作之间切换时将不会出现黑屏画面，这将让游戏在剧情叙事与实际游玩之间的转换更加完美。

试玩报告

在试玩活动中，索尼提供试玩的是名为“十二座塔”的游戏第十章节，此章节中内森需要和自己的哥哥山姆以及苏利一同在非洲的大草原上向宝藏前进。本次试玩的长度约为 20 分钟左右，玩家会在这段内容中找到三个收集品，遇到两次谜题，以及完成两次战斗。从剧情方面考虑，这时应该已经进入到了游戏的中段，应该是三人组初踏上非洲大陆时的内容，此时众人并没有来到埋藏宝藏的岛屿，也就是说时间上应该处于 2014 年游戏公布的首段预告之前。根据顽皮狗官方公布的情报，本作的单机流程长度比前作稍长，应该会有 20 个章节以上。



因为是以工作为目的进行游戏，游玩中将更多的注意力集中在了许多平时不会注意到的旁枝末节上。首先试玩内容的场景非常巨大，在乘坐载具的情况下，到达目的地也花费了不少时间，期间甚至还出现了迷路的尴尬。左图中这台可能要陪伴玩家很久的座驾在游戏中制作的极为精细，车子的每一个部件似乎都有着独立的物理运算，仔细观察的话甚至可以看到车子在避震的影响下，连座椅都会产生轻微的抖动。如果非要从这部分内容寻找瑕疵的话，可能就是倒车时内森的换挡速度有些太快了（笑）。

在场景内容上，一向作为普通玩家衡量游戏画面最直观参照的水流，在本作也有着超强的表现，虽然它们在静止时看上去没有什么特别，但是在与玩家发生互动后，水流会根据不同的情况变为水雾或者四溅的水滴，这一细节绝对是前所未有的。而非洲草原上最常见的黄土也同样有着出色的还原，干燥的尘土会随风飞扬，泥浆会被车胎甩得到处都是，飞溅起的泥点还会在别的场景上留下印记。

战斗方面，第一遍游戏时为了追求效率而选择了正面硬拼，枪械的手感相比前作有了些微提升，不过依旧称不上亮点，尤其狙击枪等特殊枪械的手感更是有些飘。不过角色在跑动射击的动作上，制作的十分流畅，打起来更是爽快感十足。身为队友的山姆和苏利不仅可以为玩家提供火力支持，还会时不时提出一些战斗方面的建议。第二遍游戏选择了潜入进行，内森的潜入动作有着不错的表现，标记敌人的操作真正打起来有些不那么实用，因为没有小地图，所以标记直接放在了屏幕中进行动态追踪，不过好在标记的体积不大，不会对游戏产生影响。敌人 AI 方面，不知道是不是因为游戏难度不高，潜入时被发现的几率比较低。而在潜入过程中山姆和苏利的表现同样给力，许多被标记的敌人都被这二人轻松解决。

总体而言，这次索尼提供了最能展现游戏特性的内容，同时也几乎没有涉及到任何剧透，当然也没有宏大的重头战斗场面出现，所以在试玩时并没有出现什么令人惊叹的惊喜，不过游戏在技术细节方面的强劲，依旧给人带来了不小的震撼。相信这一次，顽皮狗和他们的《神秘海域 4 贼途末路》，将再一次带给玩家最震撼的游戏体验。

“黑色剑士”开拓未知的大地！

文 白菜 美编 NINA

刀剑神域 虚空具象		BNEI	A·RPG
多机种	ソードアート・オンライン -ホロウ・リアリゼーション-		日版
	2016年秋	本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4/PSV：未定		

前段时间的“电击感谢祭 2016”上放出的试玩版，让玩家体验了攻击范围可视化、一键剑技连携等爽快的操作，使得本作越来越有正统 A·RPG 的感觉。剧情版动画的制作消息也让系列再次迎来热潮，甚至可以遐想往后的 VR 体验是否也会有系列的一杯羹。总之先来看看最新的游戏情报吧。

PROLOGUE

公元 2026 年——
在那起 1 万名玩家被完全潜行虚拟多人在线游戏
《刀剑神域》所囚禁的事件的 4 年后
以研究开发的名义，利用原《SAO》的服务器所构筑的新游戏
《刀剑神域·起源》
通称《SA ： O》诞生，对应硬件也从 NERvGear 转移到 AmuSphere，
完全杜绝了“死亡游戏”再临的可能性。
回到重新构筑的世界“艾恩大陆”的桐人
从 NPC 少女处收到了一条信息：
“I'm back to Aincrad”
这条出处与意图均不明的信息，似乎在暗示着“黑色剑士”即将迎来新的冒险。

©BANDAI NAMCO Entertainment

MYSTERY 01 故事的舞台为2026年

本作的故事发生在公元 2026 年。虽然游戏版的《刀剑神域》与原作走的是不同的世界线，不过从最初的《SAO》事件起算，依然是经历了 4 年的岁月。成长后的桐人的表现值得期待！

桐人一行的外观也有所成长？

▲在游戏版中虽然没有明言，不过原作的《SAO》事件发生时桐人是14岁。单纯计算的话，本作中的桐人应该是18岁？

游戏版《SAO》时间表

- 2022年：《SAO》运营开始/《SAO》事件发生
  - 桐人、亚丝娜等人被囚禁在游戏中
- 2023年：《ALO》运营开始
  - 《SAO》因受到外部介入发生异常导致75层之后仍然继续
  - 优纪因系统错误来到《SAO》
  - 莉法追寻桐人来到《SAO》
  - 诗乃因系统错误来到《SAO》
- 2024年：《SAO》事件解决/运营结束
- 202X年：《ALO》内发生《失落之歌》相关骚动
- 2026年：《SA：O》开始β封测

MYSTERY 02 《SA：O》《刀剑神域·起源》是怎样的游戏？

以原《SAO》为蓝本的全新 VRMMORPG，对应硬件为 AmuSphere。本作中桐人一行人参与的是 β 封测。另外在 PROLOGUE 出现了熟悉的“艾恩格朗特”(Aincrad)的字样，但《SA ： O》的舞台名称实际上为“艾恩大陆”。

与《SAO》相似的世界

◀从设定上来看，新世界的数据是从原《SAO》处继承而来的。包括“初始的城镇”在内，不少类似《SAO》世界的场景都会在游戏中出现。

舞台是整块大陆构筑的广阔世界

▲由于不再是“艾恩格朗特”，因此也没有了阶层攻略的概念。看上去像是普通的地域型MMO，可能跟《虚空断章》中的“虚空区域”比较类似。

MYSTERY 03 关键角色·普雷米娅真的是NPC？

◀头上的光标是表示NPC身分的黄色，然而在影像中与桐人刀剑相交时展现的表情实在很难令人相信她是NPC。

在过去的情报中以“无表情的 NPC”作为介绍的普雷米娅，在新的官方影像中却出现了“惊愕”的表情，以及“想不起真正的名字”这样耐人寻味的台词。这个世界的 AI 技术是可以创造出像唯或斯特蕾亚这样以假乱真的 NPC 的。然而过去也有过《虚空断章》中菲利亚的例子，所以也足以令人怀疑其真实身分。

KEY NPC

普雷米娅

CV：巽 悠衣子

负责某个任务的无表情 NPC。桐人在初次登录《SA ： O》时收到的神秘信息，似乎与她有着某些关联……

角色&建模

6名主要角色形象

目前确定在本作中登场的主要角色，就是右侧的这 6 名角色。虽然都是大家熟悉的面孔，不过在官方影像中有台词提到“这个世界几乎不存在原《SAO》幸存者”。倘若如此，那么这 6 人都能参与 β 封测，恐怕并非单纯的偶然？

▲与《SAO》相比亦不遑多让、以剑技近距离战斗为主轴的世界。不过总归是全新的世界，说不定战斗系统与战斗风格都会有所变化？

桐人的战斗风格

▲依然是在《SAO》和《ALO》中为大家所熟悉的、重视机动性的单手剑+无盾风格。本作中可以变更武器，但《SA：O》中是否存在“二刀流”依然是未知数。

亚丝娜的战斗风格

▲在《ALO》中考虑到队伍平衡性，“无可奈何”以魔法辅助队伍的亚丝娜。为了纵情释放被压抑已久的冲动，本作中再次手持细剑回归前卫位置。

桐人

CV：松冈祯丞

将化为“死亡游戏”的《SAO》破关的少年。相貌偏中性，持有出类拔萃的反应速度，在任何VRMMO中都能展现出顶级的实力。由于喜好黑色系的装备品，因此被称为“黑色剑士”。

亚丝娜

CV：户松遥

在《SAO》时代作为首屈一指的攻略公会“血盟骑士团”的副团长活跃。待人亲切的美少女，然而却拥有足以被赞誉为“闪光”的华丽剑技。与桐人一起跨越了性命攸关的绝境，在游戏内外都成为了恋人。

莉法的战斗风格

▲与桐人相同的单手剑一刀流。不过因为原本是《ALO》的玩家，不太习惯纯粹的剑技战斗。如果能发挥出现实中压倒哥哥的强横剑道实力，相信在《SA：O》也能够大为活跃吧……

莉法

CV：竹达彩奈

桐人的妹妹，为了追寻被关在《SAO》中的桐人而来到游戏世界的少女。她的虚拟形象来源于《ALO》中的妖精外观，是桐人一行人中虚拟形象与现实样貌有着较大差距的惟一一人。

西莉卡

CV：日高里菜

坚强的驯兽师少女。在《SAO》时代，与自己的宠物一起承蒙桐人的搭救，之后便跟随他一起行动。她所使役的宠物“毕娜”，是被誉为难以驾驭的龙型珍稀宠物。

莉兹贝特

CV：高垣彩阳

亚丝娜的挚友。明朗直爽，不拘小节的气氛带动人。喜欢锻冶一类的工匠游戏方式，在《SAO》和《ALO》中经营着武器店。曾经帮桐人打造过武器。

诗乃

CV：泽城美雪

因为某个事故来到了《SAO》世界，与桐人他们一起行动。虽然是时不时有些爱挖苦人的性格，但总是能够正确地判断状况，不经意之间就会引导着桐人一行人前进。

莉兹贝特的战斗风格

▲来到全新的《SA：O》中，主战武器依然是战锤。考虑到防御方面的问题，左手亦有持盾。作为打击系攻击手说不定会有表现的机会？

西莉卡的战斗风格

▲所用武器为注重机动力但欠缺攻击力的短剑，不过依靠与毕娜的连携可以弥补缺点。以前能够担当攻击和回复两种职责，在本作中的表现也值得期待。

诗乃的战斗风格

▲在《SAO》中是惟一的弓手，在本作中改为持枪。虽说都是突属性的武器，但不得不说是一次大胆的转型。如此看来，本作很可能缺少射击型技能。

角色创造

以原创角色进一步投入游戏！

本作为玩家准备了角色创造系统，玩家可以将原本由自己操作的桐人的外观更改为完全不同的角色外观，而且可供变更的项目更是远远超越过去的作品。甚至还有改变名称的“Event Name”项目，让玩家可以用任意的角色名来推进剧情。也许单纯将自己看做一个参与 β 封测的路人玩家来享受游戏也不错?

▲与其说是形象变更，不如说是形象创造。仅仅是选择不同的部件，就可以简单创造出想象以上的组合数量。

编辑项目

- ◆Gender（性别）
- ◆Height（身高）
- ◆Phisique（体型）
- ◆Bust Size（胸部尺寸）
- ◆Eye Type（眼部类型）
- ◆Mouth Type（嘴部类型）
- ◆Hair Style（发型）
- ◆Skin Color（肤色）
- ◆Hair Color（发色）
- ◆Eye Color（瞳色）
- ◆Voice（声线）
- ◆Weapon（武器）

ROCKETBIRDS 2: EVOLUTION

EVOLUTION IS DELICIOUS!

CAN YOU TASTE IT ?

本文对应游戏版本：1.00

攻略透解 GUIDE THROUGH

继上期《量子破碎》的同步攻略之后，本期我们再接再厉为大家带来了《火箭鸟 2 进化》的同步攻略。这里要感谢一下 Ratloop Asia 对我们的大力支持。本作就像副标题“进化”一样，系统相比前作有了很明显的加强，原本一些让人诟病的地方得到了改善的同时，解谜和收集要素依然非常丰富，本期攻略透解为大家带来了故事模式的流程攻略以及全武器和标识收集，还有一些难点奖杯的解法介绍。对了，游玩的时候别忘了买一份原味鸡 or 麦乐鸡回来边吃边玩哦。

文 宇宙人　美编 心の永恒

火箭鸟2 进化		Ratloop Asia	动作
多机种	Rocketbirds 2: Evolution		港版
	2016年6月23日	本地1～4人、在线1～4人	对应年龄：15岁以上
	售价为PS4/PSV：140港币		

系统简介

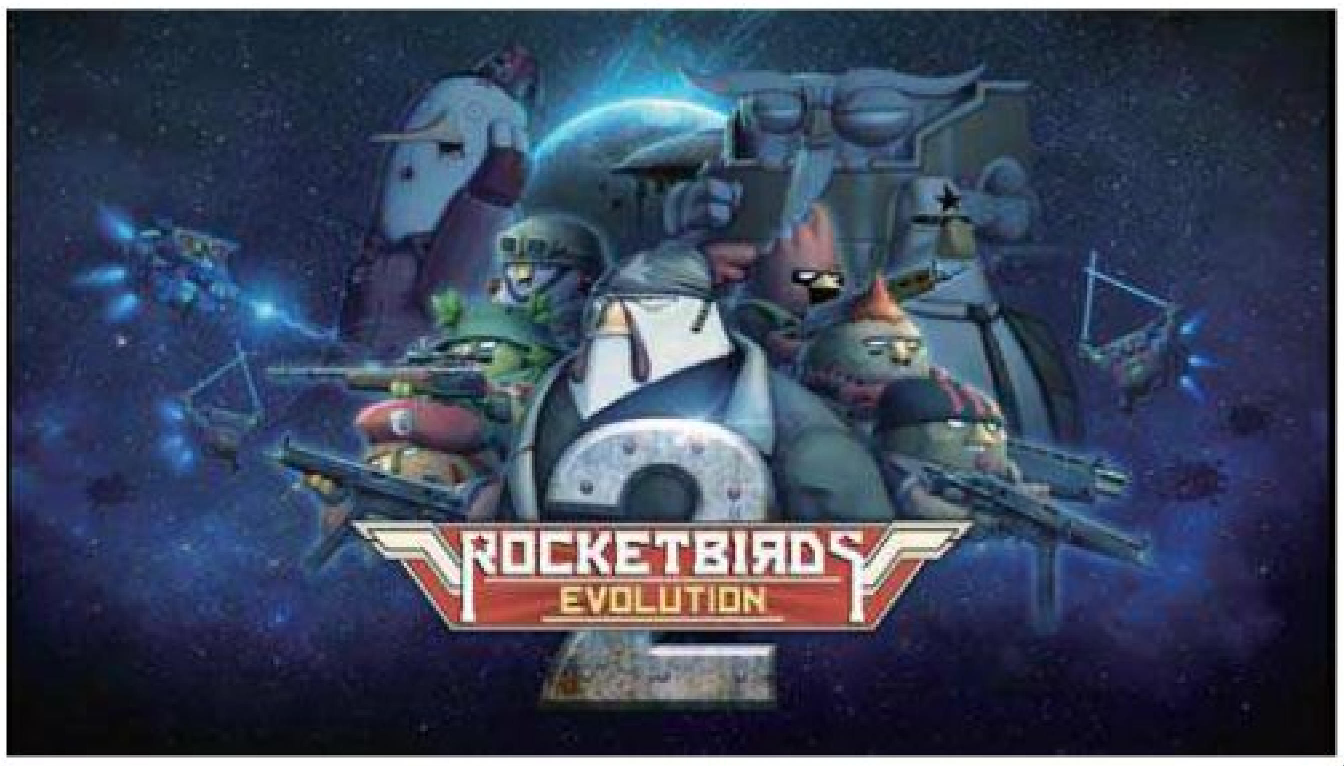
基本操作	
按键	**作用**
□键	上弹
△键	切换武器
○键/×键/L1键/L2键	跳跃、加速喷射（飞行/潜水时）
R1键/R2键	射击/贴近敌人时自动变成格斗
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制枪口位置
方向键↑	打开武器菜单
方向键↓	打开地图
START键	暂停/打开系统菜单

游戏简介

游戏主要有故事模式和救援模式两部分，故事模式中只能单人游玩，而救援模式可以本地多人或在线多人游玩。

本作的故事模式一共有 6 个章节，每到一个 Checkpoint 会自动存档一次，已经打过的关卡则可以直接选关再次挑战。游戏中每一章都有 3 个红色标识收集，这 3 个收集必须按照顺序去拿，拿到一个之后才会出现下一个。除了收集之外，关卡里面还能拿到一些隐藏武器。隐藏武器可以带到后面的章节使用，但是如果直接选章节开始游戏的话，则无法获得前面章节的隐藏武器。至于收集，如果某一章没拿全的话，下一次进入该章就得全部重拿。由于本作是自动存档机制，所以某些收集或武器如果漏了的话可能会无法回头，因此请妥善备份存档！

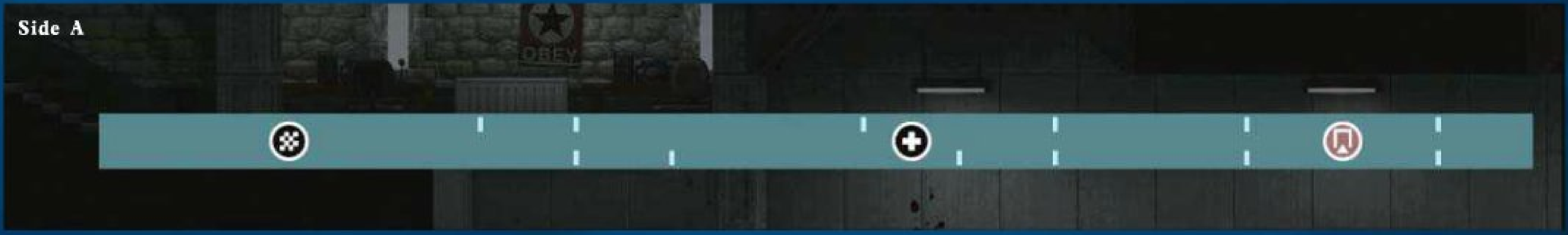
本文是根据 1.00 版写作的，虽然流程和系统应该不会有大改，但不排除更新之后会有些地方跟本文内容有所出入。

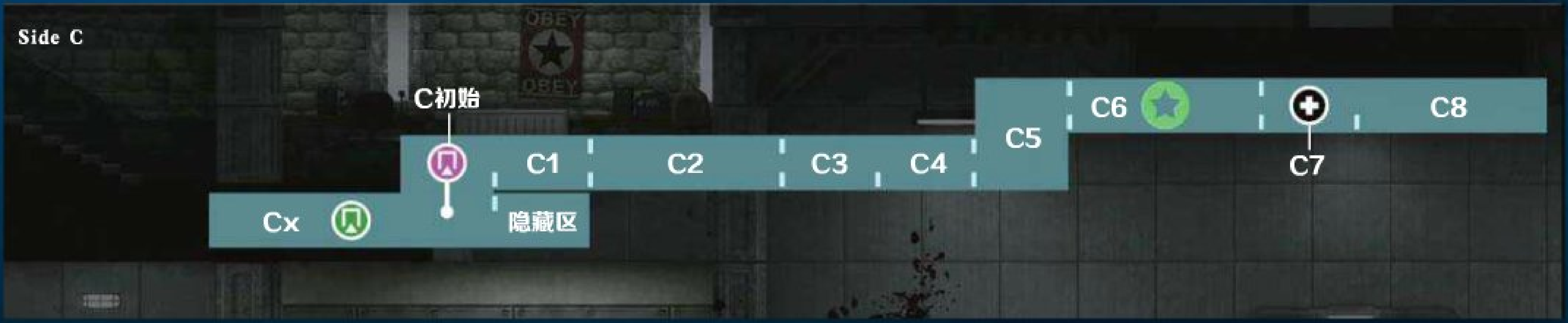


© 2015,RATLOOP ASIA PTE LTD.ALL RIGHT RESERVED

故事模式流程攻略

Chapter 1 Putzuki Live





本关收集

1.Side A，教学部分来到能拿到三个炸弹的场景（进入设施之后的第三个场景），捡起其中一个炸弹回去前一个区域，炸毁这个区域的左下角的墙壁就能进入隐藏区域。里面可以找到第一个收集。

2.Side C，最后 BOSS 战的场景，场景最右边右上角能找到收集，不过这个收集无法直接上去拿，只能用换霰弹枪出来，然后朝着平台上的企鹅兵连续射击两下让它飞起碰到这个收集。

3.Side C，打完 BOSS 战之后先别处决噗子基，往回走回到【C6】区域就能找到。

流程要点

・游戏刚开始的关卡是标准的一本道教学，按照提示打倒敌人前进就能掌握本作的基本系统。

・注意进入了建筑物之后路上有一个区域是教使用炸弹炸墙壁的，这个房间里面一共放着 3 个炸弹，3 个炸弹都有特定的用途，其中一个是剧情用来炸开后面的墙，第二个是涉及本章的收集，而第三个是涉及一把武器的，千万不能手贱点燃浪费掉。

・Side A 区域尽头的区域打倒所有敌人之后能捡到绿色门卡，这样就能打开前一个区域的闸门，进入 Side B。

・进入【B1】区域之后会出现一种拿着机枪的企鹅，呆在下层躲在角落可以将他射杀，之后进入 Side C【C 初始】。按照提示捡起电话（Phone Jammer）之后，用电话操作上面的企鹅打开大门。回去 Side B 进入【B2】区域，控制这边的企鹅打开两扇闸门，然后迅速换枪将其射杀。

・穿过【B3】进入【B4】区域触发剧情之后，用电话控制企鹅经过【B9】区域回到【B3】打开中间红色 VIP 区的大门，挂掉电话，此时玩家就可以回到【B3】继续前进了。穿过【B4】的排气管进入【B5】区域。

・清扫了【B5 ~ B7】区域的敌人之后来到【B9】的下方，先射杀这里的机枪兵，然后进入【B8】用电话控制上层的企鹅进入【B9】，之后玩家也回去【B9】，让刚刚拉过来的企鹅帮忙把升降机拉下来。这样就能到达上方开门进入 Side C。进入 Side C【Cx】区域会发生 BOSS 战。

TIPS 站在画面外面的敌人是不会对玩家攻击的，某些场景可以利用这一点减少同时要面对敌人的数量。不过相对地，玩家也无法攻击到画面外的敌人，哪怕之间没有障碍物。

BOSS The Dork

进入战场之后要先打倒一批杂兵，BOSS才会出现。BOSS出现之后场要先将下层的两只拿着电叉的企鹅和一只拿着枪的企鹅干掉，之后再对付BOSS。后面还会不断出现一只拿着电叉的企鹅，可以无视，因为只要不打死就不会出现新的。

BOSS的主要攻击方式是投掷炸弹，偶尔会射击，BOSS的枪是半自动的，因此不会持续不断地扫射，反而是扔出来的炸弹要小心，炸弹落地之后过几秒才会爆，但是如果被直接砸中的话就会马上爆炸，所以战斗的时候要保持移动并且留意BOSS扔下来的炸弹。之后瞄准它扫射即可。

·打完BOSS之后，在这个场景最右侧电梯停留在中间位置的时候，那堵墙壁是可以炸开的，回去之前Side A的地方把炸弹拿过来炸开墙壁进入隐藏区域，可以拿到武器Minigun。

·Side C【C1】区域能拿到一把狙击枪，不过讲真……这把武器几乎无用。C1中间的闸门别急着打开，先控制对面的杂兵去探路可解锁奖杯。之后【C2～7】都是一本道的战斗。最后【C8】是BOSS战。

BOSS Putzki

战斗场地的右上角有一个收集，取得方法可以参考上文，取得了收集之后就不要靠近场景的两侧，这样就不用担心左右上方平台的企鹅干扰了。

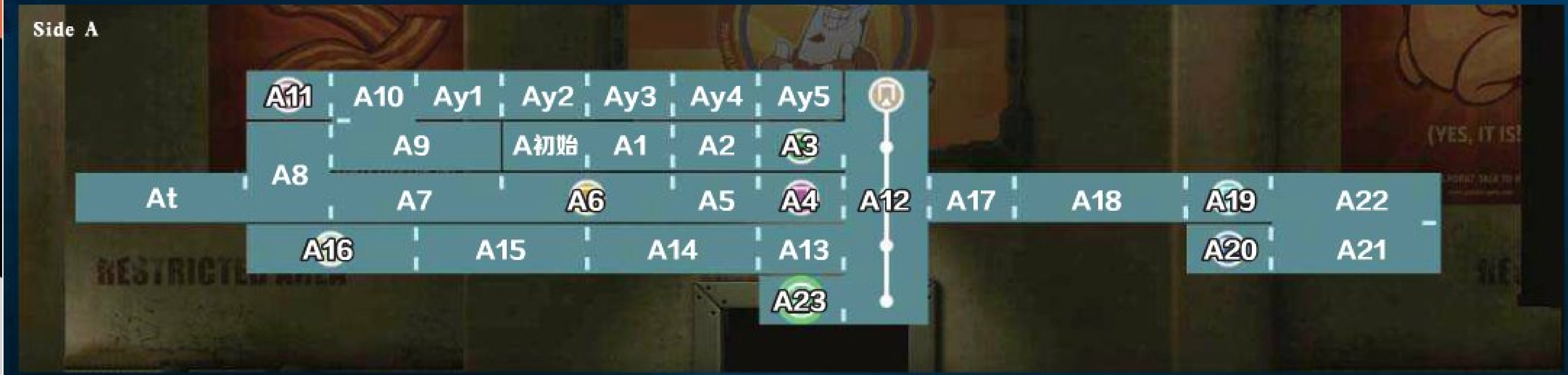
这场BOSS战是跟噗子基乘坐的机器人打，机器人的主要攻击方式是跳起来踩踏以及发射导弹，踩踏的动作非常缓慢，几乎不成威胁。而导弹则是有中等的追踪性能，发射之前有很明显的音效提示，很好判断，可以用跳跃躲开并让炸弹飞回去，如果成功让机器人的导弹炸到自己的话可以解锁一个奖杯。

机器人的弱点是胯下发射导弹的小dingding。如果要追求效率的话可以直接站到它的胯下攻击，但是要另外小心机器人走路时脚上的攻击判定。

HP下降到大约一半以下之后，机器人的导弹会变成2连发，而HP剩下大概1/4的时候会变成3连发并且场地内会出现拿着电叉的企鹅，电叉企鹅可以不用管，直接集中火力攻击BOSS即可。

战斗胜利之后，开枪处决噗子基就能过关，不过处决他之前记得先回去拿收集！

Chapter 2 The Horror



本关收集

1.扫光Side B的所有杂兵并且解开【B0】区域通往Side A的闸门之后，从【B8】拿一个炸弹到【Bt】区域炸掉墙壁进入隐藏区域（有个烤炉的区域），隐藏区域最左侧就能找到。

2.【At】区域的最左边，要跳到海里去然后用二段跳才能拿到。

3.打败G特务BOSS之后，从右下角的出口进入【B22】区，跳过水池在最右边就能找到第三个收集。在拿到这个收集之前千万别穿着潜水衣跳进水里，否则章节就会结束拿不到收集了。

流程要点

章节刚开始的时候因为被敌人抓住，所以挣脱之后身上没有任何武器。下来之后用拳头揍死下面的企鹅和前来增援的两只企鹅，之后按下左边的按钮将Metal放下来，然后按↓背上它离开。

之后的流程里面大部分时间都要背着他作战并且避免让他被打死。Metal有自己独立的HP，他和主角任意一个被打死都会Game Over，背着Metal的时候吃药的话可以同时回复两只鸡的

TIPS 游戏里几乎所有场景中出现的炸弹都有特定的用途而且数量也恰到好处的，如果要完成收集和拿武器的话千万不能手滑炸掉。

HP，要善加利用这一点。

·【A1】在中间的按钮上放下 Metal 解锁上面的电墙壁，从上面的入口进入【A2】区域，A2 里面的电叉企鹅要从他们的背后攻击可以防止被他们攻击，消灭掉敌人之后从【A3】绕到【A2】的下层解开门锁，之后回【A1】接回 Metal 继续前进。

·进入【A3】之后会看到一个需要红卡开门的电子锁，这里放下 Metal 能让他直接解锁，但是解锁期间有敌人来袭击，要掩护他免得被射死。解锁之后可以进入 Side B。

·进入 Side B 之后，先往【B1】区域走，注意【B0】是陷阱区域，现在进去会被关在里面直接被烧到死为止的。先进入【B2】区域，把 Metal 放在上面的按钮上，然后到下面拿到菜刀，先从上面的入口进入【B3】区域并消灭里面的敌人，然后再从【B2】进入【B3】的下层解锁按钮（如果先从下层进入 B3 的话就要冒着敌人的炮火去开门）。

·【BX】区域是工厂外，可以拿到两个药包。

·【B5】区域放下 Metal 在按键上，然后自己从上面的入口进入【B6】，B6 里面会发现 Metal 的武器，但现在还没法拿。【B7】打倒杂兵之后从左边的楼梯下去，到达【B8】区域能拿到炸弹，这里的炸弹是可以无限拿的。用炸弹可以炸掉【B7】左下角和【B6】右下角的墙壁，将 Metal 带到【B6】解开门锁让他拿回武器。这样以后背着他他就会自动射击敌人了。

·拿到武器之后回去【B0】区域，在这个区域要躲过上面的火炮台发射的火球，让 Metal 用霰弹枪破坏掉。之后还要掩护 Metal 打倒周围出现的敌人直到他解锁成功为止，注意蓝色的电叉企鹅一定要优先击杀，并且要确保在背后攻击才能砍到他们。其他枪手也要尽快解决。

·成功解锁之后可以先清了【Bt】区域的杂兵，然后去拿一个炸弹炸掉下图位置的墙壁，这样就可以进入最左侧的隐藏区域拿到收集 1。

·从解锁的门进去可以回到 Side A 的【A4】区域，【A4】的下层能拿到武器 Ay-Kay，先进入【A5】，注意不要冲太快，因为下面是有电的水池，跳到场景中央的平台上躲过炮台让 Metal 破坏掉炮台的灯之后，继续往左前进。【A6】~【A7】都是战斗区域，基本上只要专心躲避让 Metal 射杀敌人即可。注意【A8】区域从左侧的门出去进入【At】区有第二个收集。

·回到【A9】区域在场地的正中央就能拿回除了 Minigun 以外的所有武器（Minigun 要到【B12】区拿回来）。并且进入强制战斗。注意红色的敌人要优先解决，他们扔的手雷也绝对不要中，否则 Metal 会被打下来，这样会非常麻烦。最后阶段 BOSS Goose Two 会出来，但是打掉他一定程度的 HP 之后他就会逃跑，并留下一个武器 Mind Jammer。另外，【A9】的右上角还能拿到武器 Mossy，是一把可以装填 10 颗子弹的霰弹枪。

·进入【A10】区域之后用刚刚的电话控制旁边的杂兵让他给我们开门，之后进入【A11】区让 Metal 解开密码锁，因为后面还有不少杂兵出来，所以开锁之前建议先去拿一把隐藏武器。

·【A10】区右上角的墙壁是可以炸开的，先去【B8】拿炸弹（此时 Metal 可以让他现呆在原地），炸开墙壁之后是连续的多个隐藏区域【Ay1】~【Ay5】，其中【Ay3】是陷阱房，要破坏掉两边天花板的喷火器才能出去，注意场地下方也有两个喷火器的感应器，可以先躲在中间的小通道破坏掉感应器，然后再出去破坏另外两个。进入【Ay4】就能拿到隐藏武器 Lead Storm，是非常强力的连发霰弹枪，务必要拿到。隐藏区域的下层都是一些子弹之类的东西，可捡可不捡。

·在【A11】区域掩护 Metal 解开门锁之后就能来到 B Side 的【B10】区域。进入这个区域剧情结束后要马上抬起 Metal 然后开始战斗。之后往【B14】的方向走，注意接下来的几个都是战斗区域，特别是蓝色的敌人会使用我们刚刚拿到的连发霰弹枪，很容易被他们扫射到死，所以一定要优先解决。如果刚刚拿到了隐藏武器这里会轻松很多倍。如果上一章拿到了【Minigun】，那【B12】区能拿回来。

·从【B14】区的电梯进去就能来到 A Side 的【A12】区，乘坐电梯来到 G 层，然后用 Mind Jammer 控制敌人进入【B13】解开门锁，之后让敌人自杀回到主角视点，这样就能继续前进了。不过前进之前建议再去拿一把武器。

·从【A12】乘坐电梯到达 B1 层（注意这是楼层），一直往左走到达【A16】区进门，来到【B15】，穿过【B9】进入【B8】区就能拿到新武器 Fire Shark。

·前往【A19】区域打倒拿盾牌的敌人（可以事先站在门后面暗算他），进门就能来到 Side B 的另一片区域。注意之后的区域里会出现拿着火焰喷射器的敌人了。

·从【B16】按编号顺序前进到达【B19】，打倒所有敌人之后可以进入【B16】的上层救人质，不过就算现在不救也没关系。从【B19】的闸门来到【A20】。【A21】和【A22】都有盾牌兵出现，被他们攻击到 Metal 会落地并且很容易遭到虐杀，建议跳到上方有枪手的平台虐杀盾牌兵。

·【A22】的左下角能找到第二个人质出现口，打倒里面的杂兵救下人质。如果人质死了，可以按一下那台机器重新出一个新的人质。刚刚【B16】区域的上层的人质也是如此。两边可以各出一名人质，带着两名人质往回跑（主角背上可以一口气带 3 只鸡），回去【A12】区域，乘坐升降机到最底下的 B2 层，进入最后的【A23】区域，在两个按键上放下人质，然后带着 Metal 进门即可。

·进门到达【B20】，打倒杂兵之后把 Metal 放在中间的控制台上，让他恢复电力，然后打开开关，他就能解锁之后的闸门。开门进入【B21】发生 BOSS 战。进行 BOSS 战之前请确认关卡前面没有漏了东西收集和武器(收集目前只能拿到两个)。

·打完 BOSS 之后，上下有两个入口进入【B22】区，其中第三个收集要从下面的入口进去，上面的入口能拿到潜水衣，一定要完成了收集之后才去拿潜水衣，如果拿了潜水衣的话，千万别跳进水池里，否则这一章就会结束并且拿不到收集了。

BOSS Goose

武器推荐火焰喷射器和 Famous 5 或者 Ay-Kay。G 特务是两个人，战斗分两个阶段，第一阶段是 2 对 1 的战斗，打倒其中一只之后进入第二阶段。

G 特务主要的战斗方式是瞬移和机枪扫射。开枪之前身前有一个防护盾能抵挡子弹，所以要攻击到他们要么就是精确地瞄准头部，要么就是从上、下或者背面攻击，要么就是等他们开枪的时候跟他们火拼。G 特务的攻击模式是先同时瞬移一次，然后一起进行扫射，子弹打完之后再同时瞬移——如此循环。

G 特务扫射的时候枪口修正速度很慢的，像爬楼梯那么缓慢的移动他们的枪口都跟不上。而且瞬移出现之前，在它们出现的位置会出现一瞬间的光亮提示。利用这一点可以提前开始走位并为自己安排安全的逃跑路线。

具体走法可以根据他们出现位置来判断，比如开场之后他们第一次会同时出现在底下，此时可以先站到左右任意一侧的楼梯下面，等他们出现并开始扫射时迅速跳到楼梯上缓慢往上爬并用火焰喷射器烤其中一只的头部——这样烤一顿可以烧掉约 1/3 的 HP。

TIPS 游戏中一共能拿到两种电话，绿色的Phone Jammer操纵敌人之后无法攻击，而且看到玩家就会失效。红色的Mind Jammer操纵敌人之后可以攻击，也不用担心看到玩家，但挂断电话会自爆。

其中一只企鹅的 HP 下降超过一半的时候，他们使出一招特殊的攻击——先后从空中落下并扫射，落地后马上消失。出现顺序肯定是左右交替的。因为这个阶段很难瞄准他们，因此建议提前走到他们出现位置的正下方躲避，直到他们出完这招。打倒其中一只企鹅之后场地内会出现一个回复道具，同时另一只企鹅会加强。但是招式只增加了一招投掷炸弹，行动模式也会稍微改变，但基本的打法不变。

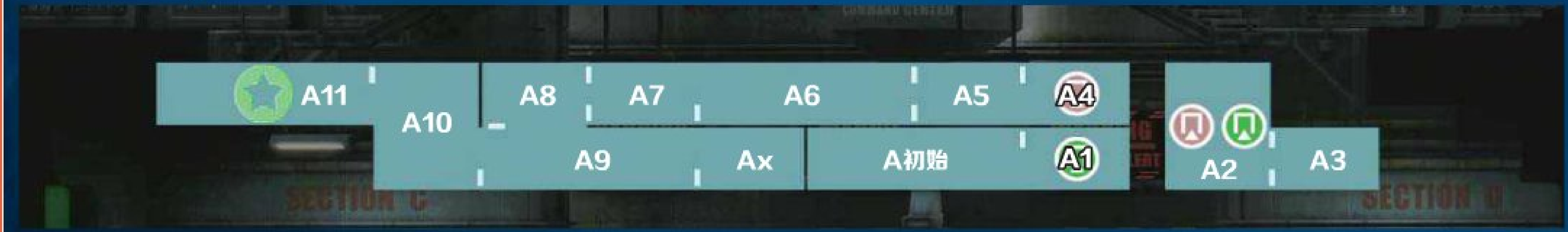
◆关于奖杯

这场 BOSS 战有一个要求就是要用炸弹炸 G 特务，G 特务扔出来的炸弹是可以踢回去的，方法是靠近炸弹并按开枪键，炸弹的威力很高（对双方来说都是），但是炸弹从出现到爆炸的时间很短，所以不建议这样输出。

G 特务瞬移出来扔了炸弹之后会马上再次瞬移走，这里有个规律，他扔炸弹的位置肯定是场地左右下角或者两边的高台，如果他站在左右下角扔炸弹的话，之后瞬移出现的位置肯定是左右下角的另一端。高台也是同理。因为他站在高台上是无法把炸弹踢回去的，因此只能在下面的时候炸。

利用瞬移出现前的闪光提前判断到他出现的位置，如果是左右下角的话马上走到场地下方正中间，等他扔出炸弹之后，马上把炸弹往另一边的角落踢过去，这样在他瞬移出现之后就正好能炸到他了。

Chapter 3 The Submarine



水战部分

关卡的第一部分是水战，水战跟前作的空战玩法接近，直接用左摇杆控制角色移动，L1 键加速，右摇杆控制射击方向以及 R2 键射击。

水战中出现的敌人有三种，背着黄色氧气筒的跟玩家一样使用机枪扫射，背着红色氧气筒的则会发射追踪导弹。导弹可以直接用射击破坏掉，也可以引诱炸弹炸到敌人身上爆炸——这是最好的处理方法。过了第一个 Checkpoint 之后，会出现第三种蓝色的敌人，能发射大量鱼群。鱼群单只的伤害不高，但是追向能力强而且只会追着玩家，加上数量非常多不容易全部射死，非常棘手，因此哪怕已经被鱼群围攻了，蓝色的敌人也必须优先解决。不能只顾着清扫鱼群。建议围绕在出口附近的位置迎击，见到蓝色的就迅速杀掉。

第三个 Checkpoint 之后场地内还会漂出很多鱼雷，鱼雷能射爆但因为无限出的所以没必要。同样建议不要到处游，保持在出口的一带优先消灭蓝色的敌人。

本关收集

1.【Ax】区域上层，从初始区域过去拿。

2.【A8】区域上方，上层区域是无法直接进去的，要先站在场景的左下角，用【Thumper Gun】瞄准上面的通风口跳起将手榴弹射进右上角的小空间里面，从而直接引爆里面的炸弹炸开【A8】和【A7】之间的上层墙壁。这样就能拿到收集。另外要注意这里上层还有另一个炸弹是涉及到下一个收集和隐藏武器的，如果不小心引爆掉的话建议读 Checkpoint。

3. 用【A8】上层拿到的另一个炸弹炸开【A6】和【A5】之间的墙壁，进入【A5】区域就能拿到第三个收集。

流程要点

・进入初始区域之后马上会开始战斗，打败警官服装的企鹅之后能拿到绿色的门卡。门卡可以打开区域右下角的门，然后从排气管进入【A1】，不过在这之前，先从区域左上角的小通道进入【Ax】区拿到第一个收集。

・从排气管进入【A1】之后先别急着出去，躲在排气管里可以先用枪破坏掉外面机关的其中三个感应器，然后出去拆掉剩下的感应器并且打倒剩下的敌人。

・进入【A2】之后，用 Mind Jammer 操作上面角落里的敌人进入【A3】开门，【A3】里有个拿着连发散弹枪的敌人，而玩家操作的杂兵只能用单发的狙击枪，开门的过程最好不要去惹杂兵。在【A3】打开左下角的门然后回到玩家视点，之后就可以进入刚刚杂兵出现的角落拿到红色门卡。打开【A2】左上角的门进入【A4】继续前进。

・经过【A5】上层的时候可以拿到武器 Thumper Gun，是炸弹发射器。进入【A6】会遇到大量的拿着连发散弹枪的敌人，可以用刚刚的 Thumper Gun 轻松全部解决。不过这把武器的弹药相对比较稀缺，而且威力也非常强大，子弹也可以考虑温存一下。

・继续前进来到【A8】，这里上方有一个收集，具体取得方法可参考上文的收集部分。另外这里上层还有另一个炸弹，可以拿出来炸开【A6】和【A5】之间下层的墙壁。在【A5】的下层区域能拿到新武器 Vinnie 和第三个收集。Vinnie 是非常好用的连发狙击枪，务必要拿到。

・进入【A9】区域的下层会发生 BOSS 战。

BOSS Bully

BOSS 会站在上层用连发的手榴弹发射器攻击玩家，被打掉一定程度的 HP 之后他就会逃跑并且召唤一些杂兵出来攻击玩家，每次召唤出来的杂兵配置是下层两个连发霰弹枪兵，以及上层两个普通枪手，下层的两个连发霰弹枪手一定要优先快速地解决，否则很容易被扫射死，之后再消灭其他枪手。打倒霰弹枪兵会掉落药包可以回复。清扫了所有杂兵之后 BOSS 会重新出现，并且打掉一定 HP 之后会再次逃跑召唤杂兵，如此重复。

BOSS 出现的时候也会在上层伴随两个普通枪手，可以先赶跑了 BOSS 之后再对付他们。BOSS 的武器是连发的榴弹炮，

跟前面的榴弹兵一样如果炸弹被直接命中会马上引爆，如果落地的话过几秒就会爆，榴弹的威力很高所以一定要躲开。如果刚刚拿到了武器 Vinnie 的话，BOSS 出现之后直接瞄准他射 5 发就可以让他逃跑，BOSS 逃跑之后马上给 Vinnie 上弹并换其他武器清扫杂兵。等 BOSS 再次出来就马上换 Vinnie 攻击，顺利的话完全可以完全封住他的攻击。

BOSS 的 HP 剩下少量的时候会逃跑，之后要从【A9】区追他到【A11】区再次跟他单挑，这段路上 BOSS 会在前方投射炸弹拦截玩家，看准他使用炸弹的空隙前进，他就会逃跑。到达【A11】区下方再次进入 BOSS 战。此时他的 HP 会回满，但是没有杂兵干扰，用 Vinnie 可以轻松击杀。打倒 BOSS 之后捡起蓝色门卡离开就能过关。

Chapter 4 Jungliana Fever

关卡综述

这一关开始的时候会有一个看门的杂兵，如果不杀掉他能拿到这个基地的制服，敌人在前半部分就不会主动攻击，而且部分解谜也会更加轻松。此外杀和不杀流程也会有很小的差异，但不影响收集。下文是根据不杀为前提写的。

另外如果要完成本关的全收集的话，隐藏武器 RPG 必须拿到！具体方法请参考下文。【C12】区进入之后是无法回头的，所以进去之前要保证前面的收集和武器拿齐。

本关收集

1.【B5】区域下方水池的右下角能找到，虽然可以从【B4】区域下方水底的门过去拿，但是这样做太蠢，因为会掉很多 HP。笔者更推荐流程进行到可以进入【B5】上层区域时，直接控制杂兵去踩按钮让【B5】的升降机降到最底下，然后再去拿。

2. 本章的初始区域，潜水艇停放的码头最左侧。

3.【C4】区域，必须开灯之后才能看到这个收集。普通的二段跳无法拿到，必须用 RPG 在旁边对着地面发射，把自己炸飞，然后再配合二段跳拿。

流程要点

· 进入 A1 区触发剧情之后，看门的敌人不杀掉直接离开。A1 区右上角可以拿到新武器 SCAR，但说实话并不好用。

· 先前往 A4 区，【A3】和【A4】区都有强制战斗，特别要注意拿着连发霰弹枪的敌人，应该速战速决。

· 解决了【A4】区的敌人之后回去【A3】区，之前没有杀掉的杂兵会跑出来把衣服给主角，之后基地内敌人就不会主动攻击了——但是如果玩家主动开枪的话他们还是会还击的。穿上衣服之后这个杂兵杀不杀都没关系了（他掉落的RPG子弹比较珍贵，因此建议杀掉）。

· 从【A2】进入基地。到达 B Side 往右侧走，路上的敌人虽然不主动攻击但也要杀掉，到达【B3】区域先用枪破坏水池对面的通风口，从通风口进入【B4】区。

· 接下来是一系列的解谜，首先从【B4】中层的门进入【B5】，按住红色的开关让平台降下，然后用 Phone Jammer 控制对面的人跳到平台上挂断电话，松开红色按钮让平台升到顶层，然后再用 Mind Jammer 控制这个杂兵进入【B4】区域的上层，将上层看守的杂兵杀死然后让其自杀。之后在【B5】区再次用 Phone Jammer 控制新的杂兵，这次升到上层之后不要用 Mind Jammer 而是用 Phone Jammer。控制杂兵到【B3】区域按住按键然后挂断，此时

【B3】区的升降机就会降下来。回去【B3】区站在升降机上控制杂兵离开按钮，这样玩家就能进入【B4】区的上层。从这里进入【B6】的上层就可以拿到绿色的门卡。拿到绿色门卡打开【B4】区的电子墙壁，用 Phone Jammer 控制杂兵到【B5】区按下升降机，这样就可以进入【B6】区了。注意【B5】区水底的收集要拿。

·【B6】区域开始出现打桩机机关，这些打桩机只要碰上去都会触电，更不能被直接压到，否则有可能会被电到死。一直前进到达【B8】区域，此时伪装已经不管用了，打倒里面的敌人换回衣服回去【B7】区域，消灭全部敌人之后就可以打开中央的门。到达 Side C。

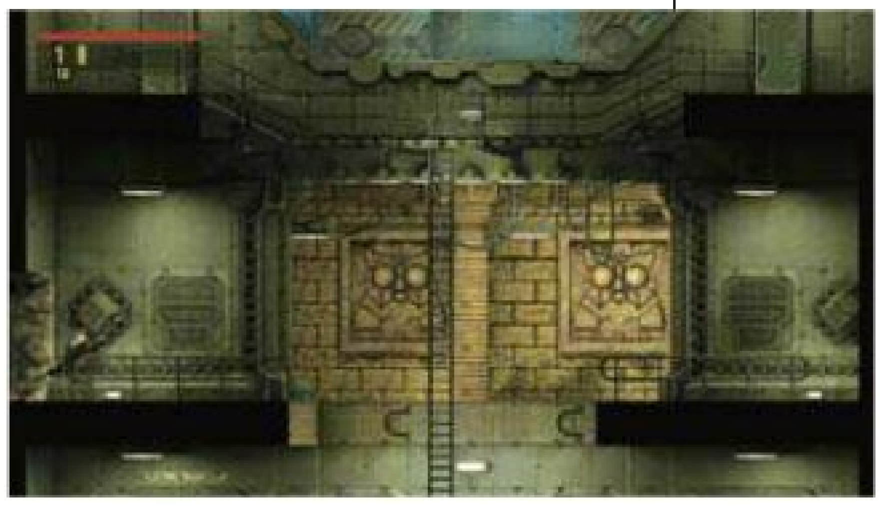
·【C 初始】区是一个非常智障的区域，这里会出现一种新的小型敌人（如果大家有留意 Side B 前面几个区域背景的话会发现这些敌人这些敌人从培养皿里跑出来）。这些敌人碰到就会马上爆炸，而且进入场景之后就会关灯，同时这些敌人也会大

TIPS 如果前面没拿到特殊服装的话，这里使用Phone Jammer的时候要注意别让敌人看到自己。

量出现。这里推荐用楼梯战术，就是开始之后马上从中央的楼梯下去，在楼梯上迎击敌人，因为这样做敌人就只能沿着楼梯跟下来，这样就可以用 Minigun 或者机枪类武器轻松消灭它们，如果敌人已经逼近，就赶紧跳到旁边的楼梯即可。注意这个区域最底下也会有几个这样的敌人出现，用同样的方法消灭即可。

· 接下来要往【C3】的方向走，但是后面几个区域都会有小型的敌人,HP 不足可以回到【C2 区】，里面有不少回复道具。

·【C4】区域会进入一场困兽斗，位于场地上方的玩家要应对大量小型机器人，同时下层出现新的拿着激光枪的敌人。激光枪的敌人瞄准速度比较慢而且攻击之前会有声音提示，枪口修正也比较差，因此可以先躲开他们的攻击用机枪消灭掉小机器人，然后再处理激光枪兵。进入【C5】区域用 Phone Jammer 控制杂兵就能让他恢复电力，另外还能拿到新武器【Secret 7】。



·【C7】可以打开回去【B1】的门，但是现在不急着回去。从【C4】的楼梯进入【C6】，注意【C6】区域两边下层有拿着电锯的敌人，不要被它们靠近并且各个击破。

·【C8】区域中间左侧的墙壁可以用炸弹炸开的，里面是隐藏区域【Cx】，能拿到隐藏武器 RPG。至于炸弹可以经由【C7】的门回去 B Side 的【B10】拿，要注意，此时回去 B Side 那边的敌人已经会攻击玩家了。【B10】正好有两个炸弹。一个是用来拿 RPG，另一个是炸开【B10】和【B9】之间的墙壁。这样才能重新打开通往 Side A 的路线。第二、三个收集也可以趁现在去拿。

·【C9】~【C11】区有连番恶战，特别是有发射 RPG 的新兵种，并且有激光枪兵和电锯兵配合。被 RPG 命中了会陷入着火状态，电锯兵不能让他们靠近,这两种敌人是要优先解决的。

· 从【C11】进入【C2】区下层区域打开按钮，进入【C12】区，进去之前要确保前面的收集拿齐，否则无法回头。

· 进入【C15】区发生剧情进入 BOSS 战。

BOSS The Savant

巨大的机械蜘蛛型 BOSS，场地是一个地面有很多水池的空间，跟流程里一样掉进水池里会触电受伤。场地的有很多楼梯，但是最上层都被封住了。场地的两侧各有一个回复包，同时每隔一段时间两边会各出现一个小型爆炸的机器人。

BOSS 的主要攻击方式有三种，分别是发射导弹，激光射击和地震。地震能把主角震飞或者从楼梯上震下来。导弹是两个一组,通常一次会发射两组（4 发），BOSS 的 HP 不多的时候一次发射三组，诱导性能一般。最后一招是激光射击，激光只能照射正下方，但是 BOSS 一边照射一边往两侧移动。同时，BOSS 底下发射激光的炮口也是惟一能造成伤害的弱点。

这场战斗主要的威胁是导弹以及地面出现的小机器人，BOSS 发射导弹的时候如果附近有楼梯的话可以爬到楼梯上回避导弹，这样还可以从侧边射击 BOSS 的弱点，但是如果 BOSS 本体距离楼梯太近，则不建议用这种方法来躲避导弹。地面的小型敌人看到出现就要第一时间打倒。平时 BOSS 发射激光的时候就在其下方一边回避一遍射击弱点即可。

此外这个 BOSS 有一个奖杯，就是在它发射导弹的时候站在它身体正中央，即是显示器下方的位置（可惜站在这里无法攻击弱点），要注意 BOSS 两个爪子有电，建议开始战斗就第一时间跳到这个位置，等解锁了奖杯再看血量决定读 Checkpoint 重来还是继续打。

Chapter 5 Up in the Sky

本关收集

1. 位于 3 区的右下角，但是有电墙挡住。3 区上面有 3 个炸弹（实际上只需求一个），这些炸弹是用来炸开 1 区左上角的墙壁的。推荐的方法是在 1 区左侧的高台边上，先用菜刀引爆炸弹，然后马上搬起炸弹往左上角墙壁跳过去，连人带墙一起炸。这样就可以进入 3 区的右下角并拿到收集了。（如果没炸到的话可以直接读 checkpoint，这样可以省一段路。

2. 回去 UFO 的外面，往最左上角飞就可以看到。

3.1 区的右上角。

空战部分

战斗的第一部分是空战，要击退 4 批敌人，最后上一关的 BOSS 会再次出现。空战跟第三章的海战几乎是一样的，敌人的颜色和攻击方式都一样。但是从第二批敌人开始多了一种黄色的敌人，这种敌人是在空中打近战的，而且有突进的能力（跟玩家的加速喷射差不多快），不过个人觉得是最弱的兵种之一，因为他们突进基本上是一直线的。看准了躲开即可，或者可以贴着画面最上方或最下方水平飞行，等他们跟过来的时候扫射他们，杂兵的优先击杀顺序是蓝>>红>黄>绿。

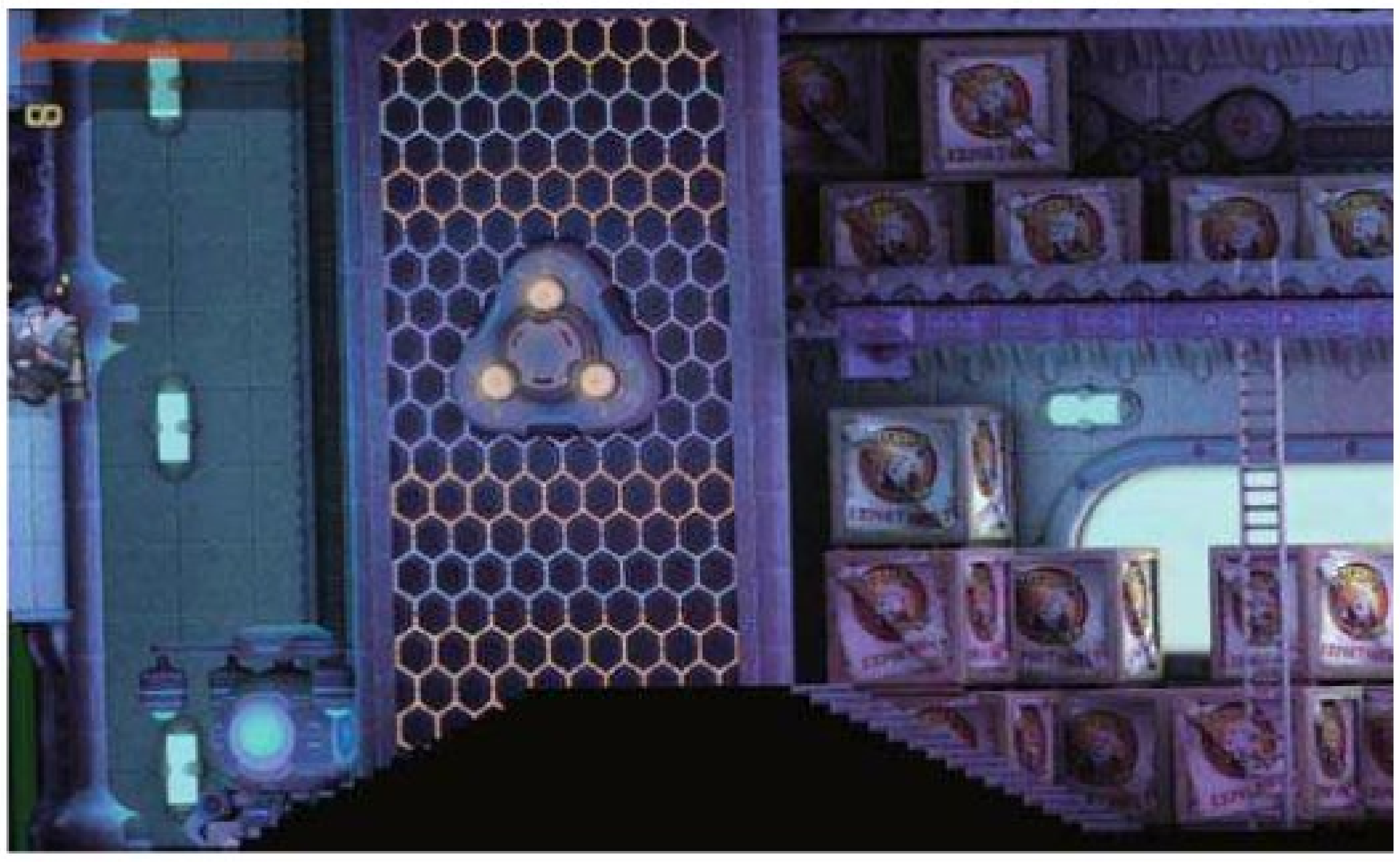
至于 BOSS 这里比上一关更加轻松，平时围绕在 BOSS 的周围攻击他弱点，同时引诱它发射的导弹攻击其他杂兵或者它自己的弱点即可。

流程要点

・打完空战之后就要进入 UFO 内部，剩下这部分的地图不是很大。进入基地之后，空战中使用的武器 Rosebud 依然可以继续使用。子弹数量无限，但是威力相对来说比较低。这一关开始会出现新的蓝色猫头鹰敌人，他们有些会驾驶机器人出现，机器人有火炮、雷炮、电锯三种。火炮是最危险的，因为被打中身上会着火一段时间，必须优先解决。不驾驶机器人出现的猫头鹰会漂浮在空中发射电击，而且会使用空中撞击，同样是比较麻烦的敌人。

・先进入 1 区打倒里面所有的敌人拿到红色门卡。然后打开初始区域上层左侧的门进入 2 区，2 区要注意不要往左侧走，否则就会直接进入下一关。

・进入 3 区，打倒里面的敌人之后掉落新武器 Blaster，这里还有一把隐藏武器 Lynx Rifle 和一个收集。具体取得方法可以参照收集部分。拿齐武器和三个收集之后就可以从 2 区离开这一关了。



Chapter 6 The Owl UFO

本关收集

1.【A28】区救出噗子基之后，带着他到【A21】区踩下机关就能拿到。

2. 从【A22】进入宇宙空间，在区域的最上方就能拿到。

3. 最后的逃脱阶段，一开始从升降机下来之后往下方走沿着楼梯到下面进入一个并不在逃脱路线上的区域（【A1】区），左边的墙壁上能找到。因为拿这个收集会浪费一些时间，因此拿到并且解锁了奖杯之后可以读 checkpoint 重来，虽然读了 checkpoint 之后会显示没拿，但是通关之后关卡信息里会显示已经拿到这个收集。

流程要点

・先按照上图的编号顺序往【A10】走。【A3】会出现另一种会扔反射炸弹的紫色企鹅，炸弹在场上不断地来回反弹而且维持时间很长，所以这种企鹅一定要快速解决。这段路上有好几个有水的场景，有一个奖杯要求将 6 只猫头鹰打进水里，可以在这些场景里用连发霰弹枪完成。

・【A6】能拿到【Blaster】，如果上一关没拿到这里可以补救。进入【A7】区之前建议装备无限子弹的 rosebud，因为这里要拆两个炮台机关，这样可以节省不少其他枪械的子弹。另一把武器推荐连发霰弹枪 Lead Storm，在【A8】的战斗中可以直接将猫头鹰打进水里快速结束战斗。

・【A9】是陷阱房间，注意房间两侧会有钢球掉下来，碰到会爆炸，进门后建议第一时间把门口的升降台降下去，然后快速破坏掉炮台离开。

・【A11】会出现新的机械骨架敌人。

・进入【A13】区之前，先换好 Thumper Gun，因为这里会出现扔炸弹的敌人，而且他还会躲在一个玩家攻击不到他的地方攻击，只能用 Thumper Gun 扔炸弹炸他（从场地左上方扔进去）。

・前往【A15】区打倒所有敌人就能拿到绿色门卡，回来打开【A13】的门获得太空衣和武器 Laser Pistols，现在就可以打开【A14】的门进入太空区域了。

・B Side 是太空区域，在太空区域里面左摇杆只能做很细微的移动，要用 Laser Pistols 射击利用反作用力才能移动。在太空区域另一个门口进去就能到达【A16】区域。从【A17】区域一边打倒杂兵一边前进。

・【A19】区域是一个战点，里面要打倒一定数量的敌人才能离开。敌人除了在这个基地里出现过的企鹅和机械骷髅之外，还多了一种拿着吸引叉子的骷髅，他们的叉子会把玩家强制吸引过去，并且这个过程无法射击也无法上弹。因此这种叉子兵是必须第一时间杀掉的，如果不小心被吸住的话要连按射击键把他踢开挣脱。消灭两批敌人之后场地正上方的炮台会打开，此时要破坏场地四个角落位置的指示灯才能让炮台停止。普通的杂兵打完之后最后还会出现两台机器人。由

药回了血之后再对付两台机器人。

·【A21】有第一个收集，但是现在还没发拿。

·【A22】从宇宙空间出去，此时另外一个入口被电球封住，可于敌人数量众多因此可以说是一场恶战。血量还多的时候不要浪费场地内的药包。推荐武器是榴弹枪 Thumper Gun 和连发霰弹枪 Lead storm，因为榴弹枪可以第一时间秒杀敌人，对付叉子兵有特效，而且也能无视企鹅的防护罩。将敌人打到两边的电墙上造成伤害也是非常有效的做法。最后的两台机器人出来后，电墙就会解除，可以先去左边拿回复以用枪将电网射穿然后再进去，到达【A24】区域，回去【A23】可以拿到武器 Electro Gun。

·进入【A27】发生剧情，此后可以先到区域中间补充一下电枪的子弹，进入宇宙空间的时候会发生 BOSS 战。所以进去之前要先把武器换成 Laser Pistols 和 blaster/Electro Gun（个人更推荐 blaster）。这不是推荐武器，而是必须要用这些武器作战。

BOSS The Owl Elders

再强调一次，这场战斗必须用装备 Laser Pistols，另外一把要选 blaster 或者 Electro Gun。原因是其他实弹武器在宇宙空间无法使用。其中两把电系武器无法破坏 BOSS 的防护罩，只能用 Laser Pistols 去破坏，但是 Laser Pistols 输出很低，所以攻击本体的时候要用另外的电系武器。

这一战是三位一体的 BOSS，三只敌人共享一条 HP 槽。通常情况下，BOSS 会有一层防护罩，要先用 Laser Pistols 破坏掉才能攻击本体。BOSS 每隔一段时间会使用瞬移，瞬移之后防护罩会再次恢复。BOSS 的攻击有 4 种，分别是放出大量的能量泡泡，能量泡跟防护罩一样可以阻挡电枪的攻击，只能用 Laser Pistols 破坏，如果少的话可以直接用身体抵消，毕竟伤害不是很高。第二招是三个 BOSS 聚在一起向三个方向放射电流并且缓慢旋转，出这招的时候如果破坏掉能量膜会让电流放射无效化，因此这个实际上是最佳的输出时机，看到 BOSS 聚在一起的时候赶紧破坏掉其中一个的防护罩然后马上换 blaster 攻击，一次可以打掉很多 HP。

BOSS 的 HP 没了一半左右会追加第三招，三只鸡围成一个圈旋转并且将玩家往中间吸，如果被吸进圈的范围内会受到持续的伤害。BOSS 用这招的时候也可以瞄准其中一个敌人不断射击，一边脱离一边破坏其能量罩。blaster 也有反作用力的，因此只要调好方向，一边脱离一边输出也是可行的。HP 剩下大概 1/3 的时候还会追加一招电磁风暴。三个 BOSS 会围成一个大圈旋转并且在大范围内产生电磁场，同样是持续伤害，看到要出这招的话必须马上拉开距离，而且要注意不能被逼到角落。

基本战术是 BOSS 瞬移消失之后马上给两把枪上弹，并且要注意自己不要被逼到死角。先切换 Laser Pistols 出来看 BOSS 出哪一招，如果是第二、第三招的话就对准其中一个破坏其防护罩然后输出，如果是第一招的话就暂时放弃攻击先把场地内大部分的泡泡都清掉。等 BOSS 第二次瞬移出现。只要控制走位和弹药并且把握好输出机会，很快就能获胜。

·击败 BOSS 之后拿到门卡回去【A27】，打开下面的闸门就可以进入【A28】，调查中央的开关能把噗子基救出来。接下来只要把它送到控制室就能按成本章，但是收集之旅现在才开始。背着噗子基往回走，注意【A25】和【A24】两个区域会有新的杂兵出现，要先扫清道路才好把噗子基带进去。进入【A23】区让噗子基踩住按钮，然后再次穿过宇宙空间回到【A22】区，进入【A23】的下层解开门锁。这样就能把噗子基带过来了。

·【A20】区域还要继续战斗，进去之前先放下噗子基。进入【A21】区让噗子基踩住按钮就能拿到收集。这里另一边的机关还有个炸弹，是用来炸开【A11】区右上角墙壁的，但是炸开那个墙壁除了能拿到一张可以打开【A17】和【A28】之间的门的蓝色门卡之外，并没什么意义（这里也能出去外太空空间，但是外面既没有收集，后面的逃跑部分跑到这里也不算脱离）。

·拿齐两个收集之后就可以把噗子基带到【A30】区，【A29】区可以拿到算得上游戏中最强的武器 Mortal Gun——一把可以装 5 发子弹的榴弹炮。把噗子基放到【A30】区中间的仪器里点下按键就能进入章节最后一部分——脱离基地。

逃离基地

这一阶段所有枪械的子弹都会变成最大值，但是画面看不到 HP 和枪械的子弹数，只能靠自己心里把握。

逃跑路线是从【A30】坐升降机进入【A2】区，再从【A2】区按照地图编号顺序跑到【A14】区，打开舱门进入宇宙空间就算脱离成功。限时是 2 分钟，路上有大量的敌人拦截，第一次打不熟悉敌人配置的话有可能跑到一半左右就时间结束了。而且有一个奖杯要求将路上所有敌人全部击杀，因此这一段路必须背关，想要解锁奖杯更是要将敌人的配置和快速消灭方法全都背下来。

这里简单讲解一下全杀敌人过关的心得。刚刚拿到的 Mortal Gun 是主武器的不二之选。每个区域的敌人只有 3~4 个，最多是 A7 和 A11 区有 5 个，换言之最理想状态下一次上弹可以清了一个区域的杂兵，进入下一个区域之前要确保上满了子弹再进去——哪怕要停在门口等一下。第二把武器推荐 RPG，虽然只有一发，但同样能秒杀敌人，可以在榴弹炮没子弹的时候紧急补救一下。

这段路上出现的敌人只有两种，一种是发射电球的蓝色猫头鹰，另一种则是拿着吸引叉的骷髅兵。其中骷髅兵的干扰最严重，不仅会吸住玩家还会瞬移，所以首先要摸熟这些骷髅兵的位置，进入一个区域之后要迅速第一时间把它们射杀——他们瞬移之前就是个靶子，但如果被他们瞬移成功的话就会非常麻烦。猫头鹰的移动能力很强而且体型小，相比起骷髅兵靶子这些敌人更容易射偏，可以靠近一点在射击。

其他要点：A4、A9、A12 这些区域进门之后都可以第一时间射杀一个骷髅兵。A7 区虽然有 5 个敌人，但其中一个猫头鹰和骷髅兵站在一起可以一起射杀。A8 区进去之后马上往下方射击解决掉第一个骷髅兵。A11 区有 5 个敌人，其中有两个在楼梯上方，先消灭掉下面三个，然后一边爬楼梯一遍上弹，之后再消灭上面两个。

奖杯列表

杯种	名称	说明
白金	白金奖杯	收集所有奖杯
金杯	铁血雄鸡	完成故事模式的六个章节
金杯	搜救突击队	以主办者的身份，在救援模式的四个地点中各完成一项救援任务
金杯	此路人迹罕至	在游戏的救援模式中解锁铁汉雄鸡
金杯	进化标识	在故事模式的全部六个章节中找到所有18个标识
银杯	铁血雄鸡标识	在故事模式的任意三个章节中找到9个标识
银杯	革命标识	在故事模式的单一章节中找到所有3个标识
银杯	UFO肇事逃逸	在第六章中铁汉雄鸡的最终一战里，击杀所有敌人然后成功逃跑
铜杯	太空鹰坠落	在第六章中将6只太空猫头鹰扔入黏液中
铜杯	半分钟的机甲虫	在第五章中，在30秒内击败摇摆的机甲六足虫，时间从你看到它的生命值条时开始计算
铜杯	蜘蛛鼻子	在第四章中趁机甲六足虫发射导弹时站到它的鼻子上
铜杯	特务大爆炸	在第二章的最后对决中，在任一G特务附近引爆一个炸弹
铜杯	从令如流	在第二章中使敌人击杀其15个同伙
铜杯	潜入者	在第二章中，不触发警报的情况下以近战的方式连续击杀15个敌人
铜杯	猎头者	在第一章中用爆头的方式连续击杀15个敌人
铜杯	线人	在第一章中让一个人告诉你前方发生了什么
铜杯	噗子基，请朝自己射击	在第一章中让噗子基朝自己射击
金杯	了不起解锁家	在救援模式中解锁100件服装之物品或者武器
金杯	完美成就者	在救援模式的所有4个地点中获得3星分数
银杯	神枪手	在救援模式的一个任务中获得80%或以上的精准度分数
银杯	建造完成	以主办者的身份，在救援模式中集齐全部9块符石
银杯	UFO人质任务	在救援模式的UFO中解锁所有4个人质
银杯	丛林人质任务	在救援模式的安纳丛林中解锁所有4个人质
银杯	工厂人质任务	在救援模式的噗子基猪肉工厂中解锁所有4个人质
银杯	堡垒人质任务	在救援模式的噗子基堡垒中解锁所有4个人质
铜杯	超级挥霍者	在救援模式中花费超过50000块
铜杯	企鹅砰砰砰	在游戏中用爆头方式击杀100个敌人
铜杯	激情犯罪	在游戏中用近战武器击杀100个敌人
铜杯	暴跳如雷	在游戏中用一颗榴弹一次击杀4个敌人

奖杯综述

本作的奖杯整体来说难度不高，但是比较考验玩家的技术和耐心。打故事模式的时候，建议按照前文的流程攻略打下去，将收集和所有武器都拿齐。虽然故事模式没有要求拿全武器的奖杯，但是很多隐藏武器在后期都非常好用。能让流程的难度下降不止一个档次。而选关挑战是拿不到这些武器的，每关特定的奖杯也最好一并解锁。另外由于游戏是自动存档，而且有些 Checkpoint 是无法回头的。所以建议每次进入下一章之前先备份一下存档。

部分难点奖杯解析

猎头者

瞄准敌人的头部射击，击杀敌人的时候要看到对方的头掉了下来才算爆头，而这个奖杯的难点在于必须连续达成爆头 15 次，断了一次都不行。推荐在【Cx】区域打小 BOSS“The Dork”的时候解锁。这场 BOSS 战恐怕是专门为这个奖杯而设的，因为场内有杂兵无限刷出来，而且都是拿着电叉的企鹅，只要不贴近它就不会遭到攻击。而且场地中央还有 500 发子弹补充。至于 BOSS，只要躲在场景的最下层中央或者两边角落的位置，几乎不用担心被他射到，炸弹的威胁也很小。而且这里刷有个好处，就是 BOSS 出现之后有一个 Checkpoint，如果死掉或者没子弹了，要重来也很方便。

线人

在第一章的【C1】区域，打败小 BOSS 后来到这里先别打开电闸，用 Phone Jammer 控制对面的企鹅去前方探路，让它走到 C7 区域即可解锁奖杯。这段路上不用躲开其他的杂兵，但如果要进入 C7 区域的话，要从 C5 的最上层进入 C6，再由 C6 上层进入 C7 才行。

UFO肇事逃逸

第六章流程最后的逃脱部分将路上的所有敌人杀光，推荐武器 Mortal Gun 和 RPG 搭配。这个奖杯只能靠大家背关才能达成，心得和建议方面可以参照流程部分。

太空鹰坠落

推荐在第一次打流程的时候解锁，第六章有溶液同时又有猫头鹰的场景不多，遇到这种场景的时候建议换连发霰弹枪或者其他霰弹枪类的武器将猫头鹰打下水即可。

DQM 3 DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

Now on Sale

本作为“《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker》系列”的最新续作。世界观延续自前两作，科技感更为显眼，全新增加的“骑乘”系统让地图探索方式变得更多样化。战斗方面则进行了一些调整让玩家的战斗选择变得更为丰富。本辑带来本作的系统解析以及一周目流程攻略，帮助玩家更好地了解游戏内容。

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 果汁　美编 心の永恒

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3	Square Enix	角色扮演
3DS ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3		日版
2016年3月24日	1~8人	对应年龄：全年龄
售价为5670日元		

基本操作

键位	功能
左摇杆	移动
L	面向左方、切换情报
R	面向右方、切换情报/加速
A	对话、调查、骑乘中攻击
B	跳跃/取消
Y	查看说明、强度/交换怪物位置
X	主菜单
START	登陆快捷菜单
Y+十字键	移动镜头
↑/←/→	骑乘怪物
↓	取消骑乘
L+R	重置镜头

系统详解

主界面

①所持金。
②称号。
③游戏时间与队伍情报（队伍等级、怪物等级、怪物HP）。
④同伴怪物，左列为队伍怪物，右列为待机怪物。
⑤主菜单。

主菜单

图标	说明
道具	确认/使用所持道具
存档	进行游戏存档，本作仅有一个存档位，存档后可以中断游戏返回标题画面
作战・使用特技	设定怪物的作战方向、使用特技
寄存怪物处	确认寄存处的待机怪物以及队伍的编成
技能点	给怪物分配技能点，让其习得新技能
饰品	确认/给同伴怪物装备饰品
图书馆	可确认在冒险中取得的“怪物”、“技能”、“特技”、“特性”、“道具”、“称号”
通信	可进行邂逅、无意识、本地、网络通信
心得	可确认游戏教程和小贴士
怪物特技	使用怪物的特技
特技	使用主人公的特技
骑乘怪物	设定骑乘怪物

战斗界面

战う：开战指令，如果没有事先选择“命令”的话，怪物们会按照设定好的作战方向自行选择技能战斗。

命令：给怪物选择指令，仅在游戏流程里的普通战斗可以使用，通信战斗、资格认定战不可选择此项。

作战：给怪物指定一个作战方向，作战方向有不在意 MP 奋力

© 2016 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

攻击、注重上Debuff、注重上Buff、注重回复、不使用MP作战、注重蓄力六种。在通信战斗、资格认定战等不能使用命令选项的战斗中起到很大作用。

スカウト：捕获怪物，详情在后文“捕获”部分解释。

道具：使用道具。

にげる：逃跑，通信战斗下则是弃权。

怪物系统

怪物配合

系列的核心系统，用2只怪物配合出1只更强的新怪物，子代怪物能继承双亲的能力值与技能，超生配合解禁后更能改变自身特性。进行怪物配合有以下几个注意事项：

①本作的怪物取消性别设定，可以随意配合。

②用于配合的两只怪物等级需要10级以上，配合后双亲怪物消失。

③子代怪物的能力值取决于双亲的能力值，双亲的等级越高，子代的能力值也越高。

④子代怪物可继承双亲的技能，具体技能可按Y键查看。若亲代投入超过50点的技能没有被子代继承的话，该技能会变成证系列道具以便以后随时使用。

⑤子代怪物继承双亲技能时，其技能点数是双亲投入点数的一半。双亲的技能点有多出来的场合下，数量减半继承给子代。

⑥配合出的子代怪物会带有“+值”，加值高的场合下怪物的最高等级会提升（通常怪物满级为50级），怪物加值达+25、+50、+★的场合下会觉醒隐藏特性。

●变色配合（ペイント配合）

流程推进到大本营搬去崩落都市后，“静寂の草原 **ウッドパーク**”内就会出现**ホワイト**，委托主角救出其他**カラ－フォンデユ**。救出对象分散在各区域的光学隐藏宝箱内，需要使用**リアクタ－**调查找出，救出它们后就能开放变色配合系统。

カラ-フォンデュ的位置

カラ-フォンデュ	所在区域	位置
绿	崩落都市	送电施设西南部的隐藏房间里
黑	欢乐の灵道	北侧，通往冻骨の冰原的移动装置的西侧洞窟里
蓝	冻骨の冰原	从铁の箱舟开始往西北前进，通过水道前往的洞窟处
黄	黑铁の监狱塔	来到“屋上”传送点，往下来到4阶的梯子旁
红	焦热の火山	来到山顶的传送点，位于其东侧的高台上

●超生配合

通关后解禁，能让怪物的加值突破+99的上限变成+★，达到+★时怪物变为SS级，能力值上限增加并觉醒最后的隐藏特性。最关键的一点是能让配合出来的子代怪物更换特性，可从双亲的特性中选择。

怪物特性

每只怪物都具有数个特性，特性相当于被动技能，通常是给自己带来各种加成，怪物通过配合使加值达+25、+50、+★的场合下会觉醒隐藏特性。当怪物进行超生配合时能在Cost范围内自由选择亲代与子代的特性，惟一固有特性不能改变。

骑乘怪物

“静寂の草原”流程时解锁，能自由选择怪物进行骑乘。骑乘后跳跃力增加，根据怪物种类不同，移动速度也有所变化。骑乘分为以下四种类型，特殊的战斗骑乘放在战斗系统部分解释：

①**陆上骑乘：**取得C级ライセンス后解禁。最基础的骑乘，以增加跳跃力和陆地移动速度为主。

②**水中骑乘：**取得B级ライセンス后解禁。骑乘持有“水中”骑乘属性的怪物后在水面上按B键跳跃后就能下潜，要继续往深处下潜需要持续按B键，不按时上浮。

③**空中骑乘：**取得A级ライセンス后解禁。骑乘持有“空中”骑乘属性的怪物后能进行6段跳跃，基本等同于空中滑翔，能探索很多地方。此外解禁空中骑乘后，陆上骑乘属性的怪物增加至3段跳跃，水中怪物增加至2段跳跃。

④**大空骑乘：**取得S级ライセンス后解禁。原本G体型以上的怪物在骑乘后是不能移动的，解禁大空骑乘后可以骑乘这些大体型怪物在专用的世界地图中移动，骑乘时需要专用道具支持，流程相关部分有解说。

变异怪物（突然变异）

推动支线任务**スカウト**Q时解禁，数次打倒同一只怪物后，上屏下方会出现“突然变异した！”的信息，然后出现被气场包围的特殊怪物。这些怪物比平常的怪物等级要高，持续打倒同一只变异怪物后它们的突然变异槽会提升（可打开**リアクタ**－确认），大概打倒15只使槽满后，便会出现异色的变异怪物。这些变色怪物在状态栏查看时图标左上角会有彩虹标记，并带有特别的防御系技能。

战斗系统

作战

流程里大多数战斗都能自由对怪物下达精确指令，但一些特殊对战却不能，这时候怪物就会根据玩家设定的作战方式自动行动了，下表介绍一下六种作战的说明。

名称	说明
ガンガンいこうぜ	不在意MP，优先使用攻击技能
せんりょくうばえ	优先使用弱体化敌人的辅助技能
サポ-トたのむぞ	优先给我方使用Buff系的辅助技能
いのちだいじに	优先使用回复技能
とくぎつかうな	不使用MP进行战斗
テンションためろ	进行蓄力

蓄力（テンション）

本作新增的战斗指令，蓄力后的怪物干劲提升，下一次的攻击威力会增高。干劲从低到高分为 -100、-50、-25、-5、0、5、25、50、100 九个阶段，战斗开始时默认干劲为 0 状态。蓄力后除了伤害提升外，捕获攻击的捕获率也会提高。此外在战斗中除了使用蓄力指令外，采取特定行动也会使怪物的干劲自动提升，发生条件由怪物的九大种类决定。

连携攻击

战斗中我方或敌方怪物连续行动时可能会发生的现象，连携攻击伤害提升，若使用连携攻击结束战斗的话所得经验值与金钱变为 2 倍。

特技相杀

战斗中我方和敌方使用相同的技能时会发生相杀现象，即效果抵消。相杀的发生与行动顺序无关，好好利用的话低速怪物也能封杀高速怪物的攻击。

战斗骑乘（ライド）

“黑铁の监狱塔”流程时解禁，战斗中选择指令“ライド”就能骑乘怪物。骑乘怪物时怪物的能力值上升，干劲达到 100 时更能使出特殊的强力技能“ライド インパクト”。当骑乘的怪物陷入战斗不能状态时主角会摔下来，此时会有一回合无法对怪物下达指令或使用道具。

捕获（スカウト）

战斗中能选择“**スカウト**”指令对敌方怪物进行捕获攻击，捕获攻击后上屏右上角显示的百分比数字为捕获的成功率，直到敌方怪物愤怒之前都能使用捕获攻击。使用肉系道具也能提升捕获成功率。

异常状态

除了各种 Buff 系效果外，本作还具有数种异常状态，下表为大家介绍一下。

日文名	中文名	效果
どく	毒	行动结束时HP减少
咒い	诅咒	行动结束时MP减少
マヒ	麻痹	数回合因麻痹无法行动
こんらん	混乱	数回合敌我不分进行攻击
ねむり	睡眠	数回合因睡眠无法行动
休み	休息	行动封印1回合
命中	命中	数回合命中率下降

城镇设施

本作流程推进到“崩落都市のセンタ－ビル”处才会有一个真正的大本营，里面包含各种对冒险有益的设施，接下来逐个介绍一下。

①配合处：让两只 10 级以上的怪物进行配合，详情可参考前文的“怪物配合”部分。

②银行：顾名思义存取金钱的地方，因为本作队伍全灭是有金钱惩罚的，所以身上最好不要带太多现金。

③饰品工房：并不会贩卖饰品，但可以制作和分解饰品。制作的素材源于玩家在地图内捡到的素材，分解饰品获得的素材远比制作需要的素材少，除非饰品已派不上用场不然不建议分解。制作出 5 个饰品后还会解禁刻印制作系统，能进一步给饰品追加各种效果。

④骑乘比赛：进行骑乘比赛的地方，夺得冠军后可获得丰厚的奖励。详情在后文的“骑乘比赛”部分介绍。

⑤特殊任务处（スカウト Q）：需要给此处的ノチョリン带来它要求的怪物，通常会提出“需要习得某技能的某怪物”为条件，不过它也会亲切地指导你如何获得该怪物。

⑥国王与两名贵族：国王负责“ちいさなメダル”的交换，收集到一定数量的ちいさなメダル后，就能找国王进行交换获得饰品和特定怪物，具体报酬参看后表的“ちいさなメダル交换报酬”部分。ちいさなメダル除了可开启固定宝箱获得外，讨伐地图的宝箱怪也可以取得；左边的贵妇负责アクセサリ -Q，带去指定素材就能获得其他珍稀素材；右边的绅士则是充实图鉴的情报，某一等级的怪物收集到 10 只以上时就能找它对话更新图鉴，这样就能查看到该等级怪物的配合表了。

⑦肉店：可购买捕捉怪物用的肉，随着流程更新更好的肉。

⑧道具店：贩卖各种各样道具，种类随着流程推进更新。

⑨书店：贩卖各种各样技能书，技能书里包含一个系统的技能，可以让先天无法学到该技能的怪物习得。把旅途中收集到的书本交给书店老板娘还能获得新的技能书。

⑩旅馆：可回复怪物的 HP 与 MP，分为“泊まる”和“休む”。“泊まる”是让时间直接经过一天，“休む”是休息半天，方便玩家在昼夜时间自由切换。

ちいさなメダル交换报酬		
所需金币数	交换景品	种类
5	幸运のリング	饰品
10	いかりのタトゥ-	饰品
15	メタルスライム	D级怪物
20	はやてのリング	饰品
30	はぐれメタル	B级怪物
40	メタルつぶしのベルト	饰品
50	メタルキング	A级怪物
60	きょしょうのベルト	饰品
75	ごうけつのうでわ	饰品
100	ゴ-ルデンスライム	S级怪物
125	ラッキ-ペンダント	饰品
150	プラチナキング	SS级怪物

其他要素

快捷菜单

在主菜单对项目按“START”键可将该项目登陆在下屏的快捷菜单处，快捷菜单最多能登陆三个项目。一旦登陆在快捷菜单后就可以在下屏直接触摸开启，不需要开启主菜单再选择该项目那么麻烦了。

网络通信广场

管理网络方面功能的设施。三个带感叹号的 NPC 分别负责编辑个人信息、开关无意识通信、挑战自己设置的队伍。柜台上的四个名 NPC 则负责以下项目：

Wi-Fi COIN：使用网络或邂逅通信对战获得的通信币交换道具和怪物（已获得的怪物）。

Wi-Fi PRESENT：连接网络接收下载礼物、输入礼物代号获取礼物。

Wi-Fi BATTLE：进行网络对战，能选择与陌生人进行段位对战、与陌生人进行自由对战、社

区对战、与朋友对战。其中社区对战除了可以加入官方创建的社区外，还可以自己创建一个社区让别人加进来对战。

Wi-Fi RANKING：进行网络排位战，分别有正常对战和骑乘比赛可供选择。

骑乘比赛（グレイトライダ-ズカップ）

正式名称是“优秀骑手大赛”，完成“欢乐**の**灵道”流程后前往“崩落都市**のセンタ－ビル**”，与配合处右侧柜台的“**チョ－マッハ**”对话发生剧情，然后就能开启骑乘比赛了。比赛规则是骑乘自选的怪物，与另外 3 名 CPU 争夺史莱姆以取得点数，比赛时间内获得最高点数者则为第一名。比赛项目详情如下表，注意表中的“报酬”一项需要取得第一名才能获得。

ランク	参加费用	比赛对手	报酬
C	500	スライム、ビッグハット、アルミラ-ジ	EXP5000
B	1000	ゴ-レム、バトルレックス、おにこんぼう	EXR10000、スキルのタネ
A	5000	ピンクモ-モン、ポムポムポム、天使スライム	EXP30000、スキルのタネ×3
S	10000	キラ-パンサ-、ダッシュラン、ユニコ-ン	EXP50000、スキルのタネ×10
SS	50000	レジアクセル、レジウイング、レジマリン（无论哪只都比普通的要快很多）	EXP100000、超スキルのタネ

骑乘比赛是早期获取经验的一个好方法，因为 C、B 级的参加费用少，难度也不高，从经验量来看完全能让一只刚刚配合好的怪兽马上成为战力。惟一的缺点就是有风险，万一没有取得第一名就血本无归了，实在没有自信的话可以参赛前先存个档，下面来介绍一下骑乘比赛的细节与技巧。

●比赛细节与技巧

操作方式	
按键	**功能**
A	冲刺（消耗干劲槽）
B	跳跃
Y	近战攻击
X	远程攻击

详细解说

①每位参赛者都有自己的阵地，比赛的主要目的就是前往赛场夺取散落在场地上的史莱姆（直接穿过史莱姆即可获取），然后把史莱姆送回自己的阵地计算点数。蓝色史莱姆为 1 点，金属史莱姆为 2 点，金色史莱姆为 3 点。原则上不限制参赛者携带的史莱姆数量，但是携带的史莱姆越多，移动的速度也就越慢，很容易成为对手攻击的目标。

②上屏右下角会有一个干劲槽（**テンション**），比赛中会自动蓄槽。每蓄好一个黄色方块就能使用一次冲刺，是抢夺史莱姆或摆脱对手的一个重要手段。吃下场地中的肉能让干劲槽迅速全满。

③本赛事并非单纯的竞速赛，除了自己收集史莱姆外，还可以攻击对手获取他们身上的史莱姆。通常情况下 Y 键为近战攻击、X 键为远程攻击，但具体招式性能会根据骑乘的怪物变化而不同。

④除了攻击对手本人外，还可以对他们的阵地搞花招。场地上有时候会出现一块大石头，把这块石头搬去其他选手的阵地处就能让他们的阵地爆炸并掉出一只史莱姆（减去相应分数）。要注意的是在搬运石头的过程中被攻击到的话，石头同样会爆炸让自己造成大硬直。反之也可以利用这点防止敌人扰乱我方阵地。

场景道具	
道具名	**功能**
肉	让干劲槽全满
盾	防御一次敌人的攻击
大石块	带到对手阵地可让其爆炸并掉下一个史莱姆

凶怪物的魂

故事流程到后期会出现改造怪物“凶怪物”，这些怪物在流程中是不能捕获的，但是收集它们的魂和道具“**ダ－クマデュライト**”后把它们带到怪物配合处就能取得凶怪物。

凶怪物的魂位置（光学隐藏宝箱）：

1. 凶スライム

2. 凶キングリザ－ド

3. 凶にじくじゃく

4. 凶キメラ

5. 凶だいおうイカ

昼夜与天气

完成一个地域的流程后，该地域会解锁天气与昼夜变化，不同时段与天气出现的怪物会不同。天候有四个模式：“昼・晴天”、“昼・雨天”、“夜・晴天”、“夜・雨天”，一周目通关后挑战隐藏 BOSS 时能习得改变昼夜的特技“**ラナル－タ**”与改变天气的特技“**ラナリオン**”。

地图制作器（ディスクマシ-ン）

流程到“冻骨の冰原”地域时解禁，位置在崩落都市センタ－ビル的地下 1 阶。早期能读取 NPC 给的地图，挑战各种任务获得报酬，最关键的还是可进入“**メタルエリア**”练级。每进入一次地图都会消耗能量，能量数多少由地图的等级决定，能量经过现实时间回复，大约 5 分钟回复 1 点。也可以消耗游戏金币回复能量，不过价格十分高，花费 10 万 G 可以一日之内不限次数进入地图。

一周目通关后解锁地图制作功能，可以通过关键词制作各种各样的地图，其报酬包括饰品、经验值、金钱等等，甚至还能获得 SS 级怪物。关键词的珍稀度与所获得称号的珍稀度相同。

礼品码

试玩版时完成国王的任务能得到抽奖券抽取礼品码，正式版里可以输入相应的礼品码获得道具，兑换的道具对游戏流程非常有帮助，礼品码可前往官网查看。前往主菜单的“通信”项目，选择“**インタ－ネット**通信广场”去“Wi-Fi PRESENT”处输入代码即可兑换。

流程解说

注：①地图内插入的宝箱表格均为对应区域的固定宝箱，不排除遗漏的可能性；②下屏地图会有“NEXT”标记与红色感叹号表示流程下一步目标，不需要担心会迷路。

1.静寂の草原

乐园

选择开始游戏后需要自定义角色要素，可以自由命名与调整主角的配色。

开场剧情后在家里与**サンチョ**对话，然后它会询问你今天的行动，根据所选择的行动来决定初始同伴怪物，不想选择该行动时选第二项即可，下表的行动是按**サンチョ**的询问顺序所列。

选择的行动	初始同伴怪物
昼寝	プリズニャン
本を读む	フォンデュ
庭に出て散歩	ドラキ–
おしゃべり	ナスビ–ラ

离开家前往西北处的“！”标记位置，调查坠落的不明机器后发生剧情，取得“**リアクタ－**”。乐园崩坏后与出口前的迷之少女对话发生剧情，然后就可以前往外面的世界了。

ウッドパ-ク

地图与调查模式教学后往地图的“NEXT”标记处前进，途中触发剧情与**ノチョリン**相遇，获得初始同伴怪物。继续前进一小段路与**ノチョリン**对话，然后去和**スライム**发生战斗，使用捕获（**スカウト**）攻击让史莱姆成为同伴，接下来继续前进来到建筑物**ウッドパ－ク**。

进入建筑物后触发剧情，需要用**リアクタ－**找出藏起来的同伴，触摸下屏右下的标记进入调查模式后调查桶和木箱并与之对话，旅馆开张，与装置前的**エ－ス**对话。然后来到出口与**ジャック**对话，并从**クイ－ン**处获得饰品“**ちからのゆびわ**”，记得打开菜单给同伴怪物装备上。

固定宝箱	
道具	位置
60G	北侧影像记录装置旁
魔物のエサ	北侧影像记录装置旁

大食らいの要塞

离开**ウッドパ－ク**后往南前进，调查岩门附近的石碑习得传送特技“**ル－ラ**”，接下来就可以前往东南侧的大食**らいの**要塞了。先把队伍平均等级练到5左右，建议捕获**オニオ－ン**、**オ－ク**这2种怪物，它们都和**スライム**一样能习得治疗技能“**ホイミ**”。要留意地图上睡着的M体型怪物“**デンデン龙**”，它的等级高达20，现在是比较难对付的怪物。以后每个区域都会有这种体型较大的强力怪物，是选择交战还是捕获都看玩家需要。

在要塞门口可以启动传送点（**ル－ラポイント**），开启传送点后就能自由往返此地。进入要塞靠近吊起来的笼子触发剧情，使用**リアクタ－**调查旁边的装置，然后调查装置放下笼子。接下来与笼子里的**キング**对话就能触发BOSS战。

BOSS 大食王ボ－ショック：BOSS的HP约80，另外两个杂兵HP约30。没什么难度的战斗，之前捕获了拥有**ホイミ**技能的怪物就不用担心HP回复跟不上。两个杂兵弱冰结属性攻击，BOSS基本什么都弱，**アルミラ－ジ**的特性“眠り攻击”对BOSS十分有效。先把杂兵收拾掉再对付BOSS即可。

胜利后**キング**表示感谢，并有重要事告诉主角，利用**ル－ラ**直接返回**ウッドパ－ク**。

バ-チャルコロシアム

回到**ウッドパ－ク**后小部落总算热闹起来，**キング**告诉主角世界的现状，并让主角前往**バ－チャルコロシアム**觉醒新的力量。去2楼调查石碑门**モノリス**进入虚拟场地，人工智能**テレジア**告诉主角通过考验就能觉醒陆上骑乘的能力。调查C级门扉开始**ライセンス**试验，试验有以下几个特点，基本上和前作的怪物大赛差不多。

①三连战，三场战斗全部胜利才算通过测验。

②不能使用后备队员。

③不能使用道具，也不能对队伍下达命令。

④选择きけん时等同于失败。

第一场：3只敌人HP都为15左右，难度不高，但由于测验是三连战，现在还是保留一些MP为好。

第二场：敌人的HP比上一场多点，同样没有太大难度。

第三场：最后一战不需要有所保留，尽情使用全体攻击吧。要留意**ホイップゴ－スト**有几率免疫物理攻击。

胜利后获得C级**ライセンス**，陆上骑乘开放并且解禁倍速战斗，

以后在战斗下达指令时按R键就能提升到2倍速战斗了。接下来是陆上骑乘的教学，设置好想要骑乘的怪物后选择相应的方向键进行骑乘，然后跳上平台取得“**モノリスのカギ**”就能离开测验场地。

ウッドパ-ク

出来后与**キング**触发剧情对话，它希望主角能去“大食**らいの**要塞”东侧附近捕获怪物“**あばれうしどり**”，抓到后以骑乘**あばれうしどり**的状态和**キング**对话。**キング**曾目睹这种怪物飞跃平台的模样，因此它相信骑乘了此怪物的主角也能做到这点，离开**ウッドパ－ク**前往有“NEXT”标记的北方。

骑乘**あばれうしどり**滑翔到对岸后调查树木架桥，然后继续往深处前进来到移动装置前触发剧情，之后调查移动装置就能飞去下一张地图了。

2.崩落都市

大地图固定宝箱	
道具	位置
102G	西南
まどうのチカラ×5	西南
イエロ–アイ	西南
192G	西南
まもりのタネ	通过西南的透明桥后的浮岛上
104G	西
かしこさのゆびわ	西
ほうせきのチカラ×5	北下层
240G	北下层
くんせいにく	东下层

崩落都市 送电施设

来到新地图后顺着“NEXT”标记前进，发现大门被关闭后前往旁边的梯子处，注意骑乘状态是不能爬梯子的，按↓键取消骑乘。剧情后往北前进，启动传送点（崩落都市 南），往深处前进触发剧情，都市的电源似乎都停了，需要主角前往东北方的送电施设开启电源。

先往西北前进，调查石碑取得回复特技“まんたん”，启动这里的北西传送点后往东前进来到送电施设处，启动传送点后进入设施。设施的路看似复杂其实现在很多门都是关上的，顺着路前进就能到达制御室触发剧情，屏幕会指示预备电源的位置。开启2个预备电源后所有大门开启，返回制御室调查装置恢复都市的电源。

固定宝箱

道具	位置
イエロ-アイ	制御室
バイキルミン×3	第一个紧急电源上
ダウニン×3	第二个紧急电源上

センタ-ビル

使用传送前往“崩落都市 南”的传送点，往北走触发剧情。进入**センタ－ビル**后发现人类并不在此处，书店、肉店、道具店、银行开启。和北侧巨大装置前的**エ－ス**对话得知此装置是配合装置，为了取得使用许可去找**キング**对话，但是建筑突然发生震动，为了找出震动的原因需要调查最上阶的机械。调查西侧的电梯就能前往上层。

固定宝箱

道具	位置
まほうのせいすい	肉店上面
战士の记录・前编	东侧的中层（需要空中骑乘开启才能取得）
スキルのタネ×3	西北上层（需要空中骑乘开启才能取得）
しあわせのタネ×3	地下1阶
ちいさなメダル	地下1阶

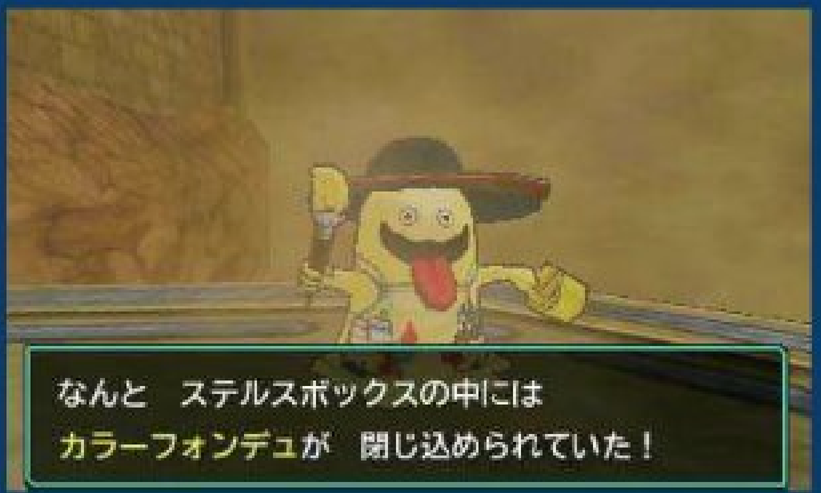
センタ-ビル 上层

一旦触动这里的红外线就会惊动怪物袭击过来。

29阶：**カ－ド キ－**的位置在地图上以红色感叹号显示，中央右侧取得“**カ－ド キ－α**”，用于开启西侧上锁的门。

30阶：开启传送点，在上锁门前触发剧情。调查东侧的电梯前往29阶，在感叹号处取得“**カ－ド キ－β**”，然后返回30阶开启南侧的上锁门，调查里面的机械后进入BOSS战。

BOSS ガ－ド マスタ－：BOSS的HP约400，一回合行动2次，特性“プレッシャ－”能几率让我方陷入休み状态。BOSS的主要攻击手段有2种，1是物理攻击的“ばくれつけん”，造成随机目标4次伤害，1次约10；2是全体光属性咒文，约10～20的伤害。开场使用“スクルト”提升我方全体的防御（ヘルコンドル持有），然后边使用ホイミ回复边打消耗战。降低BOSS的命中可以有效抵消ばくれつけん的伤害。



胜利后调查装置触发剧情，迷之少女再次出现，主角亦看到以前的记忆断片。调查装置后发现整个大陆都动了起来，移动装置与新区域开启。剧情后乘电梯返回1阶，然后来到配合装置前触发剧情，配合系统、饰品工房、ライブラリ开启，同时支线任务的スカウトQ、アクセサリ－Q也解禁。使用传送来到北西ゲ－ト前，通过隧道调查移动装置就能前往“欢乐の灵道”。

固定宝箱

道具	位置
いかずちのたま	29阶
イエロ-アイ	29阶
だいちのチカラ×5	29阶
280G	30阶
きんのこうせき	29阶东侧
ちいさなメダル	30阶BOSS房间

3.欢乐の灵道

地图固定宝箱

道具	位置
ほうせきのチカラ×10	南侧两座桥中间附近
ばんのうぐすり	毒沼泽的小岛上
しあわせのタネ	西
ちいさなメダル	西侧钥匙BOSS后面
182G	东北侧的高台
690G	通过东北的透明桥
ちいさなメダル	アンデッドガ-デン南侧
まどうのチカラ×10	东北侧高台
くんせいにく	东侧浮岛（需要空中骑乘）
ダ-クマデュライト	东北的透明桥附近

ネオンパ-ク

来到新地图后通过大门进入**ネオンパ－ク**，往北前进触发剧情，跟着幽灵进入西侧的小路然后打开**リアクタ－**调查幽灵。跟着它来到东侧的路再次调查幽灵，最后进入东侧的小路与幽灵对话。幽灵希望主角集齐3把钥匙打开**アンデッドガ－デン**的门，从北侧的出口离开城镇。

欢乐の灵道 北

获取钥匙需要打倒地图上位于3个红色感叹号处的敌人（踏破地图范围才会显示）。3个敌人队伍配置都一样，只是BOSS的属性和HP量有差别，基本战法都是先从2个会给我方上Debuff的杂兵下手，再对付BOSS。队伍平均等级在15以上就能安全讨伐，3个小BOSS都很容易吃麻痹状态，我方携带一只能麻痹敌全体的怪物就能轻松获胜。

ほねコウモリ（西侧）：HP约200，擅长风属性攻击，会使用“ぶきみな光”降低我方全体的耐性。战胜它后前往中部开启中央广场的传送点。

チャ－ムバット（东侧）：HP约400，会使用全体暗属性咒文攻击，还会使用“メダパニ”让我方陷入混乱状态，要准备好解除混乱的道具。

コ－プスフライ（东北）：HP约600，会使用“どくの息”让我方全体陷入毒状态，主攻击“さみだれ斩り”是全体物理体技。

收集齐钥匙后往北前进来到アンデッドガ－デン入口启动传送点，进去前可以先返回一趟センタ－ビル，国王会开启ちいさなメダル交换系统。

アンデッドガ-デン

用3个钥匙开门后进去触发剧情,这里有一个机关,阅读墙壁上的纸观察规则:只能移动2次石像,移动石像时其他石像也会移动,让它们四目相对就能解开机关。书架上的笔记有解谜提示,答案是先以"时计回り"移动左下(以地图为基准)的石像,再以"时计回り"移动右上的石像。解开机关后来到地下。

アンデッドガ-デン地下

启动传送点,再次发现相同的机关不过构造复杂一点。阅读墙壁上的纸:移动3次石像让它们四目相对解开机关。答案是先"时计回り"移动左上的石像,再"反时计回り"移动右下的石像,最后是"反时计回り"移动右边的石像。解开机关后隐藏门开启,进去就会触发BOSS战。

BOSS 强夺王ブンドルド: BOSS的HP约1000,一回合行动2次。此战的难度跨度较大,建议把队伍等级提升到20级左右再挑战。BOSS的主要攻击手段是全体暗属性咒文攻击,能造成约50的伤害。较麻烦的是能让我方全体高几率陷入睡眠状态的"ラリホ－マ",我方最好以睡眠耐性的怪物组成队伍,或者携带足够多的解除睡眠状态的道具。开场使用"フバ－ハ"强化我方耐性,如果拥有"マホタ－ン"这种反射魔法的技能就更轻松。

胜利后调查桌子上的リアクタ－,再调查装置触发剧情。前往アンデッドガ－デン后院,调查墙壁的装置开锁,往深处前进从幽灵处获得"崩落の天导石",调查移动装置就能前往下一个区域。

固定宝箱

道具	位置
580G	アンデッドガ-デン西北
アモ-ルの水	アンデッドガ-デン东北
プラチナこうせき	アンデッドガ-デン地下 BOSS房间
ダ-クマデュライト	通过南侧高台的透明桥的浮岛

4.冻骨の冰原

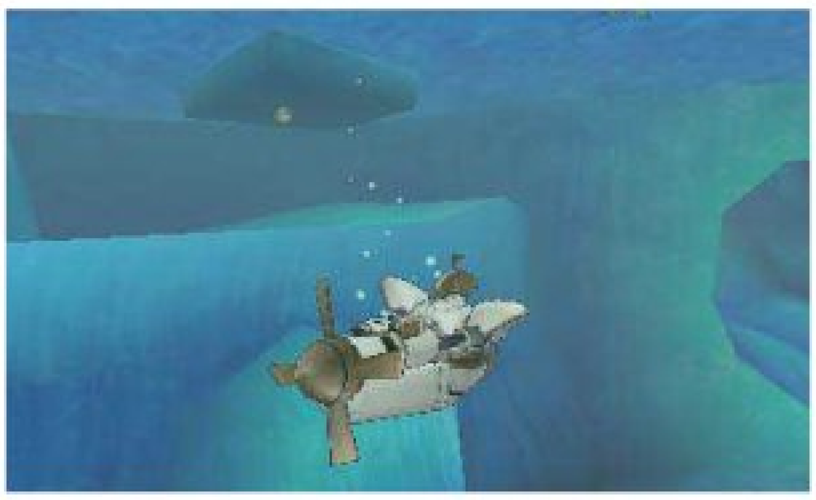
地图固定宝箱

道具	位置
旅芸人の记录・前编	通过水中洞窟后的地上洞窟
冰の树木	西南侧高台

西ポ-ラパ-ク

通过洞窟后继续前进就能来到"西**ポ－ラパ－ク**",这里和东边的洞窟是隔开的。进入后发生剧情,然后直走进入最深处的大房屋就能遇到老大**ト－ド－**,交谈后得知虽然他想帮助我们,但苦于与东边部落的斗争而无法抽出手,于是希望主角帮忙和东边的首领谈一下能否和解。

先返回一趟崩落都市**センタ－ビル**,触发骑乘比赛的剧情,**グレイトライダ－ズカップ**解禁,早期的练级就可以依靠骑乘比赛了。和**エ－ス**对话还能取得"新**たなるビルの**乐**しげな** MAP Lv.20",从右边的电梯能进入地下1阶,里面的**ディスクマシ－ン**可以使用刚刚获得的地图。



往西方前进,开启该处的传送点"冻骨**の**冰原**モノリス**前"。调查**モノリス**门就能进入**バ－チャルコロシアム**,进入前先准备好一只骑乘类型为水中型的怪物。

バ-チャルコロシアム

调查B等级的门就能开始测试,依然是连战三场。

第一场: 以暗属性为主的队伍,ゴ－スト的全体暗魔法比较有威胁,优先集火它。くさった死体的攻击能造成毒状态,事前准备好解毒药就没什么问题了。

第二场: アイアンタ－トル会使用"身代わり"抵下同伴们的伤害,直接使用全体咒文攻击就能一口气干掉它。

第三场: 中型怪物"だいおうイカ"比较有威胁,HP高达600,并会使用全体水属性攻击和全体回复。拥有水耐性、全体回复技能的怪物必不可少,本地图出现的"アイスゴ－レム"是个不错的选择,当然捕获后需要培育一下,到23级左右就能安全胜利了。

胜利后取得"B级ライセンス",以后可以进行水中骑乘了,接下来是骑乘的教学。把水中型的怪物设定为骑乘怪物,然后直接跳入水池,按B键下潜获得"モノリスのカギ",调查出口就能外出了。

东ポ-ラパ-ク

习得水中骑乘后就能潜入湖中,通过水内管道前往"东**ポ－ラパ－ク**"了。从南方的湖开始下潜,按着光点的方向走就能通过水内管道,重复离开湖水→潜入下一处的湖→通过管道后离开湖水的步骤就能来到东边,管道途中有些黄色箭头围成的圆圈,穿过就能加速前进。

来到东**ポ－ラパ－ク**后也是进入最深处的房屋与**イエタス**对话,谈话中发现**イエタス**不太正常,但此时也没有办法,只得回去向**ト－ド－**报告。返回前可以先前往东南方开启传送点"冻骨**の**冰原 铁**の**箱舟",以后流程也需要来到这里。和**ト－ド－**谈话途中东边那伙人打过来了,出门前进一会就能触发剧情,两方人马开战,危急中**ト－ド－**希望主角前往位于东**ポ－ラパ－ク**的"冰**の**灵园"调查事情的真相。

固定宝箱

道具	位置
880G	入口附近
ボミエルト ×3	首领房间入口处的天棚上

冰の灵园

调查放置了双剑的棺材,里面竟然走出了本应死亡的シルバ－。原来他是被心腹**イエタス**背叛才落到这步田地,剧情后直接捡地上的闪光点能获得"メタルエリアのMAP"。顺着棺材的拖痕往深处前进,与シルバ－对话后调查冰墙,冰墙崩塌后竟然出现了**イエタス**的尸体!事到如今事情已经明朗了,现在的**イエタス**只是个假货而已。得知假货的目标是东西首领身上的首领证后シルバ－急忙让主角返回西ポ－ラパ－ク保护ト－ド－。

回到西ポ－ラパ－ク后触发剧情,冒牌货总算显出真身——狡猾王ア－ザム－ク,获取了两个首领证的他扬言要毁掉反抗组织后离开了。得知狡猾王前往东南方的"铁の箱舟",之前开启过传送点的话就方便不少。

固定宝箱

道具	位置
あやしいくすり	西南方的棺材中间

铁の箱舟

在南方的积水处下潜来到下层，顺着水路走上浮来到上层中部。调查西门的操作面板可以开启捷径，然后潜入北方的积水处继续顺着水路走，上浮后开启中部东门的捷径。走下东侧的楼梯就能来到研究室触发剧情，没想到**ルキヤ**留下来的希望并非兵器一类的东西，而是为冰原的友人培育的耐寒植物……感觉被耍的狡猾王开始撒泼，往前走与他对话就能触发BOSS战，先开启传送点回家休整一下吧。

BOSS 狡猾王アーザムーク：HP约2000，一回合行动2次，特性是能让我方全体的干劲下降1级，以冰属性的攻击为主。但全体冰属性咒文的伤害不高，单体的“零度斩り”能造成约100的伤害，所以比起冰耐性的怪物，队伍里还是注重加入拥有混乱耐性的怪物为好。因为最麻烦的是全体混乱咒文“**メダパーニャ**”与“**ヒュプノスハント**”的连击，后者平时伤害低，但可以给陷入混乱状态的怪物大伤害。如果无法兼顾混乱耐性的怪物，那么可以去道具屋购买“**めざめのはり**”或准备混乱无效的饰品“理性**のおまもり**”，有混乱对策的话本战难度就不会高。

胜利后调查眼前的装置，回忆中突然侵入了黑衣人的干扰，再次调查装置会得到信息要求主角去开启预备电源。来到地图红色感叹号处调查，开启新区域“黑铁**の**监狱塔”。两名首领也来到此处发现了友人给他们留下的希望，并告知主角移动装置位于西**ポーラパーク**的旅馆西侧的出口。调查移动装置就能前往新地图了。

固定宝箱

道具	位置
大きな贝がら	上层西
せかいじゅのは	研究室

5.黑铁の监狱塔

地图固定宝箱

道具	位置
僧侣の记录・后编	入口外
大きな化石	入口外
スカラング	北侧高台（需要空中骑乘）

アロイパ-ク

来到新地图后直走就能进入小城镇。与梯子旁的怪物少年对话，他似乎知道**ルキヤ**的行踪，但随即本关BOSS拷问王出现，似乎**ルキヤ**代替这名少年成为祭品被带走了。剧情后与母子对话，看这架势也是要主角再次帮忙成为祭品了……与母亲对话选择“はい”，她就会帮你变装成布偶假扮祭品，穿上布偶装后调查箱子选择“はい”进入，接下来就会被拷问王带进监狱。

固定宝箱

道具	位置
1660G	旅馆前
小さな化石×3	梯子下
けんじゃのせいすい	梯子上
インテライア×3	梯子上

黑铁の监狱塔1阶～5阶

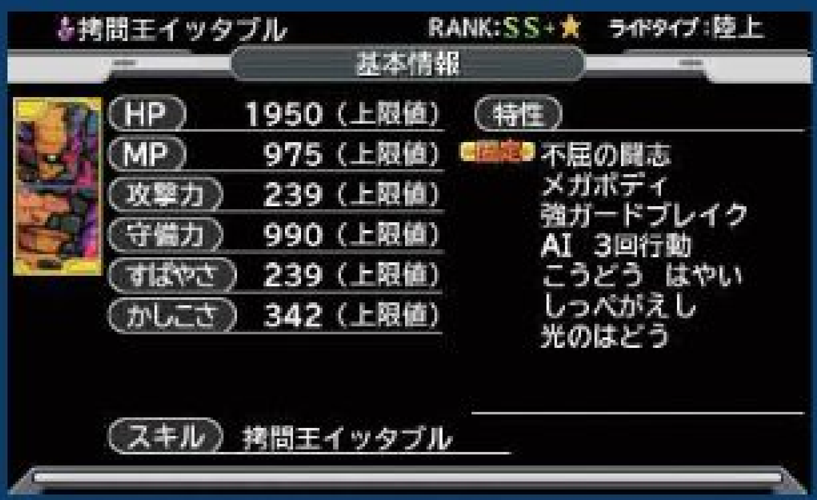
与旁边倒下的金色布偶怪物对话，然后去墙角的水龙头处接水，再次与金色布偶对话触发剧情。调查洞穴选择“はい”钻过去，调查躺着的布偶发现里面已经没人了，看来是潜入的**ルキヤ**已经成功逃跑了。调查牢门发现电子锁果然已经被解开，选择“はい”偷偷跑出去。先与锤子魔物对话取得“看守のあかし”，再与骑士对话选择“はい”，他就会派你去2阶查看装置，通过楼梯上到2阶前往最深处触发剧情，之前的金色布偶被这里的装置改造成了黑色的魔物。

回到1阶收容所与骑士对话，集会剧情里伪装身份被揭穿并收到神秘通信要求去5阶集合。顺着地图的楼梯往上爬，途中会出现改造过后的魔物袭击玩家，这些名字带“凶”的魔物的是不能捕获的。来到5阶的大房间后触发剧情，然后钻入管道。通过管道后终于见到**ルキヤ**了，为了掩人耳目，**ルキヤ**要求主角前往4阶东北方向的空房间，需要从屋顶绕过去。开启屋顶的传送点后往地图西侧的楼梯走，有两条通往下层的梯子，爬下去后就能进入4阶了。进入东北侧的房间触发剧情，决定下一步的行动是解放被囚禁在这里的怪物。

前往4阶西南侧的看守室获取“ろうやのカギ”，然后来到1阶收容所救出所有被囚禁的怪物，救完后返回4阶和**ルキヤ**对话的房间。剧情后“战斗骑乘”系统开放，详情可查看系统同名部分，接着会进行一段教学，完成教学战后准备最后一阶段的行动。前往3阶动力区中部，启动这里的传送点后进去动力炉就能触发BOSS战。

BOSS 拷问王イッタブル：HP约4000，一回合行动2次，擅长物理攻击。BOSS能使用“黑い雾”数回合封印场上的咒文，这意味着不仅是攻击，回复手段也被封印了，我方除了尽可能不依赖咒文输出外，还要多准备些回复道具在雾回合中使用。BOSS的“ハイテンション”可让自己的干劲提升2个阶段，“痛恨の一击”高达250左右的伤害，我方的血线要维持在这之上。多利用战斗骑乘，蓄力达到干劲100后使出“ライド インパクト”攻击。由于是物理系的BOSS，带上“カウンター”、“メタルボディ”等特性的怪物会轻松不少。

胜利后黑衣人——黑暗大师现身，为了拖住强敌，**ルキヤ**选择自爆，主角总算安全逃脱。剧情后调查地上的リアクター，里面有老婆婆的遗言，获得“マスターキー”后也得到了下一个区域的线索。前往5阶东北处，リアクター会自动产生反应，使用リアクター检查墙壁后发现隐藏门，进去调查机器就能启动移动装置，通过移动装置就能前往新区域“焦热の火山”。



固定宝箱

道具	位置
ほうせきのチカラ×20	1阶 收容所上层
ばんのうぐすり	2阶 生产施设
メタルストーン	2阶 生产施设
ミミック	2阶 生产施设
1740G	2阶 生产施设
しょくぶつのチカラ×20	2阶 生产施设
けんじゃのせいすい	3阶 动力区
ほねつきにく	3阶 动力区
ミミック	3阶 动力区
ちいさなメダル	3阶 动力区（战胜拷问王后再返回）
エルフの饮み药	5阶 管理区大空间的王座里
フールーム－×3	屋顶
大きな化石×3	4阶 居住区
まもりのタネ	4阶 居住区
ちいさなメダル	4阶 居住区北侧的大房间
ヘビーメタル	1阶 收容所（必要道具：ろうやのカギ）
ちいさなメダル	1阶 收容所上层东侧的牢房里（必要道具：ろうやのカギ）

6.焦热の火山

地图固定宝箱	
道具	**位置**
2720G	中腹后的山道
こうせきのチカラ×20	中腹后的山道
ちいさなメダル	山顶的岛
ダ-クマデュライト	水池附近

マグマパ-ク

顺着地图的“NEXT”标记前进就能触发剧情，城镇的居民都认识失忆前的主角，前往南侧与长老对话，然后来到长老屋西侧的房屋触发剧情。**バ－ディ**竟然是说话夹杂一半英语的怪物……虽然主角已经不记得他了，但他依然乐观地让主角前往**エルピス**山，在那里飞行的话或许就能回忆起以前的事了。

往地图的“NEXT”标记前进，顺着山路攀登还是需要一定时间的，穿过洞窟启动传送点“焦热**の**火山 **エルピス**山中腹”。接下来继续顺着路走，来到山顶前触发剧情，**バ－ディ**发现主角不能空中骑乘了，再次前往山顶调查**モノリス**进入**バ－チャルコロシアム**接受考验。

固定宝箱	
道具	**位置**
2460G	西北

バ-チャルコロシアム

调查 A 等级的门开始测验。

第一场：レジエンドホ－ン的“**ギガデイン**”有着很高伤害，总体难度尚可。

第二场：どろどろマントル与**アイアンクック**比较麻烦，设置作战让我方使用全体咒文或**ブレス**来输出较好。

第三场：ガメゴンロ－ド持有“**ギャンブルボディ**”特性，所以使用咒文或**ブレス**输出比较稳妥。实际上它也会使用“**みがわり**”技能承受同伴的伤害，所以此时用全体攻击咒文可以一口气解决。

胜利后取得 A 级**ライセンス**，空中骑乘开放，接下来是空中骑乘的教学。连续按 B 键跳上平台就能取得“**モノリスのカギ**”，调查出口就能出去了。

レジスタンスの秘密基地

剧情自动来到秘密基地前，调查台座会触发中 BOSS 战。

中 BOSS デスバ－ン：HP 约 4500，一回合行动 2 次，擅长电击属性攻击。最有威胁的当属全体电击・暗属性的体技“**ジゴスパ－ク**”，伤害约 150 ~ 300，还会使用混乱咒文，因此准备电击与混乱耐性的怪物是十分必要的。BOSS 本身吃混乱状态，因此可以给我方加上魔法反射用于反射 BOSS 的混乱咒文。

胜利后洞窟开启，启动传送点后进入洞窟，进去看似死路实际上只是隐藏门而已。使用空中骑乘往南侧电梯处前进，注意不要踩到岩浆。要注意这里的小怪开战有时会是最高级的干劲状态。乘坐电梯来到地下设施，开启传送点后调查门就会触发关于主角身世的剧情，然后进入 BOSS 战。

BOSS プロメテウス：HP 约 5500，一会行动 2 次，擅长物理攻击。BOSS 弱水属性，可以选

择使出同样招式触发相杀效果，或者使用让 BOSS 命中率下降的招式也是不错的选择。

胜利后与**レナ－テ**对话，剧情后再次与**レナ－テ**对话，主角需要选择自己未来的道路了。进入深择相应的怪物战斗。物理攻击力很高，使用“**スクルト**”来提升队伍的防御力。最麻烦的是“**魔神斩り**”，威力很高，伤害为 400 上下，很难吃下这一击，最好选处房间与**レナ－テ**对话选择“**はい**”，移动装置启动。前往山顶的传送点利用空中骑乘飞到建筑物屋顶，靠近移动装置就会自动传去下一个区域。

固定宝箱	
道具	**位置**
せかいじゅのしずく	平台上
エルフの饮み药	地下设施的梯子上
せかいじゅのしずく	地下设施的梯子上
天鸟のソ－マ	地下设施深处房间上

7.コア

地图固定宝箱	
道具	**位置**
4400G	第一层
エルフの饮み药	第一层
パイシオロン×3	第二层 管道上的平台（第一个屏障前的阶层）
せかいじゅのしずく	第二层 管道上的平台（第一个屏障后的阶层）

コア 第一层

剧情后启动突入口的传送点，然后前往楼梯进入第一层。本地图的怪物大部分都是 Break 化后的凶怪物，不能捕获。建筑内有红外线感应，要是碰到的话周围的怪物会一窝蜂地攻过来，有些看起来完全塞住道路的红外线只要启动**リアクタ－**检查下的话就能知道该怎么走。要前往第二层需要走水路到另外一边，楼梯前触发中 BOSS 战。

中 BOSS 凶クラ－ゴン：凶**クラ－ゴン**的 HP 约 4500，一回合行动 2 次，周围的跟班 HP 都是 1500 左右。螃蟹会给队友上 Buff，优先对付。凶**クラ－ゴン**的普通攻击是多段 HIT 型，所以用降低命中的招式来牵制它是不错的方法，较有威胁的是火属性全体攻击。

コア 第二层

靠近雷电屏障触发剧情，需要使用**リアクタ－**找出并破坏掉高浓度的魔素结晶才能消除屏障。调查以下 3 个地点：1. 入口附近的水晶；2. 西侧深处的水晶；3. 使用空中骑乘顺着管道前往上面的平台调查水晶。调查出高浓度结晶后再次调查该结晶选择破坏即可，破坏第三个结晶时会触发中 BOSS 战。

中 BOSS ギャスモン：比上一战轻松不少，**ギャスモン**的 HP 仅有 1500 左右，反而是左右的凶怪物有 2500 左右的 HP。开场用“**フバ－ハ**”提升我方的耐性，然后集中攻击 HP 最低的**ギャスモン**，接下来就没什么难度了。

胜利后屏障消除，通过空中骑乘前往上层。上层继续出现屏障，用同样的方法消除，位置是：1. 通过第一个屏障后的阶梯上方的水晶；2. 通过第一个屏障后的上层，顺着蓝色管道上去的平台上的水晶；3. 第二个屏障所在阶

层的中央，管道上的水晶。破坏第三个结晶后再次触发战斗。

中BOSS ギャスモン：队伍组成和上一场差不多，凶**キングリザ－ド**变成了凶**フォレストドラゴ**并且HP达3000左右。凶龙一回合行动1～3次，全体攻击伤害不高，但会使用“甘い息”让我方全体陷入睡眠状态。依然先瞄准HP最低的**ギャスモン**进攻，凶龙放在最后对付。

胜利后第二道屏障也消除，眼前就是最深部的入口了。先启动传送点，做好准备后就可以触发这层最后一个中BOSS战了。

中BOSS 凶アークデーモン：BOSS的HP约5000，一回合行动2次，周围的杂兵HP约1600。BOSS招式比较单纯，会使用全体爆发属性咒文，伤害在150左右，特性是能让我方陷入休み状态。战斗方式和前两场差不多，开场使用“**フバ－ハ**”提升我方的耐性，首先收拾凶**キメラ**，再对付剩下的2只怪物。

コア 最深部

胜利后进入洞窟，里面竟然是游戏开场出现的乐园。往地图西侧前进触发剧情，启动**リアクタ－**调查眼前的人就会触发BOSS战。

BOSS カシャロット、アパデマク：カシャロットHP约5000，一回合行动2次，擅长冰结属性攻击；**アパデマク**HP约6000，一回合行动2次。**カシャロット**的“**息を吸い込む**”→“**こごえる**吹雪”连击能产生很高的伤害，推荐队伍放入冰结耐性或冰结无效的怪物，会减少很多压力。“**まどいの息**”的混乱效果和**アパデマク**的“**ヒュプノスハント**”配合也能对我方造成很大威胁，所以首先要瞄准黑暗大师骑乘的**カシャロット**进攻。收拾大鲸鱼后剩下的狮子就不难对付了，但还是要留意它的“**ハイテンション**”，会提升2级的干劲。

胜利后继续往深处前进，来到核心面前后触发剧情，怀念的BOSS出现后正式打响大战。

BOSS ガルビルス：HP约7000，一回合行动2～3次，擅长暗属性攻击，我方队伍需要以暗耐性为主。BOSS会使用“**マホカンタ**”，能反射咒文攻击，因此在它使用这招后我方应暂时改用吐息系攻击输出，如果用物理攻击的话会受到BOSS特性影响而陷入毒状态。BOSS最有威胁的一招是“**ドルマ－タ**”，能对我方造成随机目标多次暗属性咒文伤害，1次约有60的伤害，总合起来还是非常高的。战斗时必须时刻使用“**フバ－ハ**”提高我方耐性减轻“**ドルマ－タ**”的伤害。

胜利后**ガルビルス**依然死不瞑目，开始吸收核心的力量。两人只得暂时逃出来，为了再次打倒**ガルビルス**，主角必须取得驰骋星空的力量，**レナ－テ**在告诉主角自己的真实身分后开启了**バ－チャルコロシアム**的大门。

バ-チャルコロシアム

调查S级大门开始测验，以打赢ガルビルス的队伍来战斗的话基本没有什么难度。

第一场：敌方以物理攻击为主，把会使用“**スクルト**”的我方怪物作战方式调整成支援为主即可。注意战斗时不要消耗太多MP。

第二场：敌方以火属性攻击为主，使用“**フバ－ハ**”提高我方耐性。

第三场：敌方小龙会牺牲自己的干劲来提升队友的干劲，不过也没有什么威胁，采取之前的战术对付即可。

胜利后取得S级**ライセンス**、**フライトシグナル**，大空骑乘开放，并获得哥哥留下的怪物“**レティス**”。离开测验场触发剧情，最后的目的地是初始地图“静寂の草原”。

8.大空

打开骑乘菜单把G级怪物配置到新的大空格子里，前往静寂の草原使用道具“**フライトシグナル**”就能飞上星空。途中有许多浮岛可供降落，在里面可以捕获A级怪物。本阶段的流程就是飞往以前去过的区域（全部都是一本道），然后再次对阵区域BOSS，把它们全部消灭后继续前进就能进入最终BOSS战。

崩落都市 大食王ボ-ショック

较有难度的BOSS。HP约11000，一回合行动3次，以物理攻击为主。因为尺寸变成了特G型，BOSS所有的攻击均是全体攻击。“**かぶとわり**”能降低我方全体的守备力，配合降低我方全体最大HP的“**修罗の狱**”十分难搞。推荐由持有“**つねにアタカンタ**”特性或拥有“**アタカンタ**”技能的怪物组成队伍来应对BOSS的物理攻击（较易取得的是A级怪物**オリエンタシス**，达到+50时就会开放**つねにアタカンタ**特性），但拥有物理反射并不代表高枕无忧，BOSS一旦蓄力就能贯通物理反射盾。降低BOSS的命中率也是一种战法，实在打不过的话建议还是老实提高队伍等级减轻战斗难度。胜利后崩落都市的黑雾消散，可以从崩落都市进行大空骑乘了。

欢乐の灵道 强夺王ブンドルド

难度比上一场战斗低很多，BOSS的HP约7000，一回合行动3次，以重力属性咒文攻击为主。推荐队伍放入拥有“**つねにマホカンタ**”特性的怪物，比如S级的**キラ－マジンガ**，具体获得方法可以参考后文附录的特殊配合表。BOSS的“**ぶきみな光**”能降低我方全体的守备力，“**バハック**”能降低我方全体的耐性，注意要补上相应的Buff。胜利后欢乐の灵道黑雾消散。

冻骨の冰原 狡猾王ア-ザム-ク

BOSS的HP约7000，一回合行动3次，以速度见长。BOSS的主要攻击手段是随机4连续攻击的“星降りのサンバ”，BOSS的速度越快此招的伤害就越高，配合提升自身速度“ピオラ”使用会让BOSS后期的伤害变得很高。除了使用降低速度的招式对付它外，还可以去监狱塔的アロイパ－ク道具店购买“ボミエルト”对它使用，关键是要封住BOSS的速度。另外要注意的是“かくらんの叫び”会封印我方数回合的作战命令，也是比较麻烦的一招。胜利后冻骨の冰原黑雾消散。

黑铁の监狱塔 拷问王イッタブル

BOSS的HP约7500，一回合行动3次，擅长物理攻击。和第一战要点相同，把持有“**つねにアタカンタ**”特性或拥有“**アタカンタ**”技能的怪物加入队伍。BOSS的主要攻击方式是“**パイルハンマ－**”，越使用威力越高。BOSS比较恶心的招数是“**タメトラ**”，会夺取我方的2级干劲来提升它的干劲，一旦BOSS干劲提升就能贯通我方的物理反射盾，这点需要留意。虽然到后期时BOSS的攻击力会非常高，但相对应的，使用物理反射的回报也很高，队伍准备好复活术以免负责物理反射的怪物发生意外。胜利后黑铁の监狱塔黑雾消散。

焦热の火山 デスバ-ン

BOSS的HP约7000，一回合行动3次，以混乱攻击和雷属性攻击为主，普通攻击就带有混乱效果，准备些解除混乱状态的道具为好。虽然使用“アタカンタ”能反射BOSS的普通攻击，但是一旦BOSS陷入混乱状态就会有几率使用威力极高的“きょうせんし”。如果要打反射战术，就需要让持有“つねにアタカンタ”特性的怪物习得“みがわり”，因为BOSS基本不会蓄力，所以能伤害到物理反射怪物的就只有魔法攻击了。不打反射战术的话，使用“スクルト”、“フバ－ハ”来提升我方的防御与耐性再慢慢打消耗战比较安全。胜利后焦热の火山黑雾消散。

BOSS ガルマザ-ド

一周目的最终BOSS，造型非常帅气。HP约10000，一回合行动3次，普通攻击带有混乱效果。当我方给自己上Buff时，BOSS必定会使用让Buff消除的招式“**いてつくはどう**”，可以利用这点让主角使用道具提升我方的能力值，引诱BOSS使用除Buff的招式，这样就等于一回合2动了。上一场的反射战术依然有效，但BOSS使用全体攻击的频率高很多，因此队伍里需要配置两只具有全体回复的怪物才能维持血线。当BOSS陷入混乱状态时必定会使用“**きょうせんし**”，此时持有“**つねにアタカンタ**”特性的怪物就需要使用“**みがわり**”了，BOSS不会蓄力，所以必定能反射**きょうせんし**。“守灭の刻”是持续性的全场Debuff，会降低全体的守备力。其实相对来说这个BOSS的恶心招数并没有前面几个多，只要看穿套路稳扎稳打，胜利并非难事。

胜利后欣赏结局动画，ED里还能看到你收集到的怪物列表。

通关后流程

通关后才是收集怪物的第一步！欣赏完ED后配合装置解放超生配合，详情可查看系统的“怪物配合”部分。

前往ウッドパ－ク触发剧情，老婆婆居然还活着，交谈下得知原来不是她在爆炸中幸存，而是和主角一样利用了复制体而已。老婆婆要求主角使用大空骑乘带她前往コア那边的ポイントゼロ，此地等于通关后的追加迷宫，会有强力的BOSS等着玩家挑战，不过不需要急着去挑战。下面先给读者们介绍一下摩托车的取得方法。

レジアクセル取得方法

取得**レジアクセル**需要探索静寂の草原的遗迹，探索这个遗迹还需要取得“静寂の天导石”。静寂の天导石位于“冻骨の冰原上”的“**名もなき**浮岛”，利用大空骑乘前往如图所示的位置就能取得。

获得天导石后前往静寂の草原，来到如图所示的位置，调查发光平台后开启遗迹。通过一段稍微考验操作的路后就能与**レジアクセル**战斗，胜利后取得帅气的摩托车！拥有摩托车后地面的骑乘速度简直就是爽。

BOSS レジアクセル：一回合行动3次，攻击力和HP都非常高，而且战斗方法和特G型的狡猾王相似。周围的杂兵会给队伍加干劲，必须要首先清理。和最终BOSS一样，当我方给自己上Buff时摩托车必定会使用让Buff消除的招式，可以利用这点抵消他的行动一次。BOSS基本的行动模式是攻击→随机4连续攻击的“星降**りのサンバ**”→蓄力，使用降低速度的Debuff招式会有不错的效果，接下来就是慢慢耗了，能战胜最终BOSS的队伍对付它应不成问题。

除陆地的**レジアクセル**外，本作还配有方便空中和海里移动的**レジウィング**和**レジマリン**，但是这两个怪物需要战胜隐藏BOSS后才能获取，鉴于篇幅原因，这两只怪物还有后文隐藏BOSS的详细攻略法就留待下辑《掌机王 PLUS》再探究吧。接下来就介绍一下挑战隐藏BOSS的流程吧！

隐藏BOSS挑战方法

从コア突入口开始进行大空骑乘，一直往前飞就能来到ポイントゼロ，进去深处触发剧情，得知关于老婆婆真实身份的冲击事实！交谈中得知要拯救レナーテ，必须先要得到三个产星神的认同。

前往センター ビル的地下1F，取得关键词“陆神讨伐の”和32000G，ディスク制作系统开放。选择“试される”、“塔の”、“陆神讨伐の”三个关键词制作ディスク，然后取得关键词“海神讨伐の”、“空神讨伐の”。陆神讨伐地图的任务是尽快通过终点，中间有8个检查点，评价越高就越高几率获得装饰品。由于地形问题，用空中骑乘比摩托车效果好很多，高评价的关键是不仅要快，还需要尽量减少与怪物交战的次数。

通过新制作的地图任务后，与アロマ对话后前往ポイントゼロ深处触发剧情，往移动装置处前进就能前往陆の神ヤチホコ的封印地。调查石碑习得特技“ラナル－タ”，然后前往时空裂缝进入陆の神の时空间触发战斗。另外两个产星神的流程也是一样的，战胜它们3个后就能去コア挑战最后两个隐藏BOSS了，这5个BOSS实力都非常强大，虽然没有什么新套路但能力值是实打实的高，在挑战它们之前通过超生配合生出最强的怪物吧！

战胜隐藏BOSS后的追加要素

①**解禁イベントバトル**：与**センター－ビル**地下1阶的**アロマ**对话后开放**センター－ビル**地下2阶，在那里可以进行**イベントバトル**，1天只能挑战1次。

②**解禁胜ち抜きバトル**：位置与①相同，是连战型的挑战，根据胜利数获得报酬。

③**解禁オートモード**：战斗可开启自动模式。

④**ディスクエネルギ－增加**：**ディスクエネルギ**－槽能积蓄到200。

后期练级法

在流程里提过，早中期的练级依靠骑乘比赛便绰绰有余，但在通关后就变得没有效率了，下面来为读者介绍一下后期的效率练级法。

当流程进行到“冻骨の冰原 冰の灵园”部分时便能获得メタルエリア的地图，携带上“元气玉”等增加经验值的道具进入メタルエリア（使用センタ－ビル地下1阶的机械）。区域里经验值最多的怪物是最深处高台的“はぐれメタル”，在取得空中骑乘后才能前往深处。开战前先接触妖精获得加护，再使用元气玉增加经验的叠加倍数。还要追求更高倍率的话，玩家就需要瞄准“连携攻击”终结敌人，这样可以进一步提升获得经验值与金钱的倍率。对付金属系的怪物有以下三个要点：

1. 需要降低它们的守备力与耐性。金属系怪物的守备力很高，属性耐性更是各种无效，“ルカナン”、“バハック”等技能便能分别降低它们的守备力和耐性，让我方能打出伤害。

2. 让它们无法行动，防止其逃跑。金属系怪物速度高，而且很容易就会逃跑，但它们会有一个弱点便是“休み”属性。我方可使用“おたけび”等技能就能轻易让它们陷入休み状态无法行动。

3. 使用无视守备力的技能攻击它们。后期的怪物可以习得“アイアンゲイザ－”、“星降りのサンバ”、“恶梦のよびごえ”等无视守备力的技能对付它们。

附录

本作收录达500种以上的怪物（虽然很多都是变色怪……），配合方式多种多样，本辑附录给读者们送上特殊配合与特殊4体配合的列表，方便玩家配合出强力的怪物。

特殊配合

等级	怪物名		
	配合出的怪物	父母怪物1	父母怪物2
F	キメラ	ドラキ－	ドラゴン系
F	スライムタワ－	スライム	スライム系
F	デンデン龙	ドラゴンキッズ	物质系
F	トドマン	ももんじゃ	自然系
F	ドラゴスライム	スライム	ドラゴン系
F	フォレストドラゴ	ドラゴンキッズ	自然系
F	ホイミスライム	スライム	初始同伴怪物
F	メタッピ－	ドラキ－	物质系
F	ゆめにゅうどう	あばれうしどり	魔兽系
E	いつかくうさぎ	アルミラ－ジ	物质系
E	ガルバゴルバ	グレムリン	グレムリン
E	しましまキャット	プリズニャン	プリズニャン
E	たまねぎマン	オニオ－ン	スマイルリザ－ド
E	チャ－ムバット	ボ－ンバット	スライム系
E	どくろあらい	スカルガル－	ゾンビ系
E	ドラゴン	ドラゴンキッズ	ドラゴンキッズ
E	パ－ルスライム	タマゴロン	物质系
E	ブラックマンティス	グリ－ンシザ－	くろカビこぞう
E	みずたまドラゴン	スマイルリザ－ド	ニ－ドルマン
E	メイジドラキ－	ドラキ－	ドルイド
E	リビングデッド	くさった死体	グレムリン
D	エルダ－ドラゴン	リザ－ドマン	ガメゴン
D	ギガントヒルズ	デンタザウルス	イエティ
D	キラ－マシンライト	メタルハンタ－	メタルハンタ－
D	スカルゴン	リザ－ドマン	ボムボムボム
D	スピンサタン	シャイニング	くろカビこぞう
D	ダ－クプラネット	なげきム－ン	くろカビこぞう
D	バトルレックス	ダッシュラン	キラ－マシンライト
D	ヒ－トギズモ	ギズモ	フレイム
D	ホ－クマン	ヘルコンドル	恶魔系
D	メイジキメラ	キメラ	ドルイド
D	ワンダ－エッグ	タマゴロン	ドラゴン系
C	エレメングリ－ン	フレイム	ブリザ－ド
C	キラ－スコップ	いたずらもぐら	アサシンブラッド
C	グ－ル	リビングデッド	ベビル
C	ゴ－ルデンコ－ン	いつかくうさぎ	ゴ－ルドマン
C	サウルスロ－ド	デンタザウルス	じごくのハサミ
C	スカルドン	りゅうせんし	バブリン
C	スタ－キメラ	メイジキメラ	きめんどうし
C	スノ－モン	ピンクモ－モン	イエティ
C	スライムゴ－ルド	メタルスライム	ゴ－ルドマン
C	ダ－スドラゴン	メラリザ－ド	メラリザ－ド
C	ダブルイ－タ－	ベビル	ベビル
C	タホドラキ－	メイジドラキ－	きめんどうし
C	つららスライム	スライムつむり	ブリザ－ド
C	パンドラチェスト	たんすミミック	ひとくい箱
C	ファンキ－ドラゴ	みずたまドラゴン	スパイクヘッド
C	ベロニャ－ゴ	しましまキャット	しましまキャット
C	メタルドラゴン	メタルスライム	ドラゴン
C	メタルトリュフ	じめじめバブル	メタルスライム
C	メタルパ－ル	パ－ルスライム	メタルスライム
B	えんまのつかい	あおだけ童子	くろカビこぞう
B	ガル－ダ	ヘルコンドル	れんごく天马
B	ギガントドラゴン	サウルスロ－ド	デザ－トゴ－スト
B	キラ－ア－マ－	レッドプリン	じごくのよろい
B	キラ－マシン	キラ－マシンライト	キラ－マシンライト
B	ゴ－ルドパ－ル	パ－ルスライム	スライムゴ－ルド
B	サイレス	エビルホ－ク	くろカビこぞう
B	サボテンゴ－ルド	ダンスニ－ドル	スライムゴ－ルド

等级	怪物名		
	配合出的怪物	父母怪物1	父母怪物2
B	セルゲイナス	ゴールデンゴーレム	ベビーニュート
B	タイプG	キラーマシン	キラーマシン
B	はぐれメタル	メタルスライム	メタルスライム
B	バザックス	サウルスロード	キラークラブ
B	マーズフェイス	ダークプラネット	メガザルロック
B	マーブルン	ベロニヤーゴ	ベロニヤーゴ
B	メタルエンゼル	エンゼルスライム	メタルスライム
B	メタルブラザーズ	スライムタワー	メタルスライム
B	メタルホイミン	ベホマスライム	ドラゴメタル
B	メタルライダー	スライムナイト	ドラゴメタル
A	暗黑大树の番人	若叶の精灵	スピンサタン
A	暗黑大树の番人	若叶の精灵	マンドレイク
A	エメラルドーン	ゴールデンゴーレム	リトルライバーン
A	かげのきし	しりょうのきし	スピンサタン
A	ガメゴンロード	トリカトラプス	海のまもりガメ
A	キースドラゴン	ベビーニュート	ベビーニュート
A	キャプテンドラゴ	ファンキードラゴ	とげジョボー
A	凶ギガンテス	凶だいおうイカ	ギガンテス
A	キラーピッケル	キラースコップ	サンダーシャウト
A	グラコス	グラコスエビル	大怨灵マアモン
A	グレイトドラゴン	キングリザード	キングエレファント
A	ゴールデントーテム	スライムタワー	スライムゴールド
A	ゴールドエンゼル	エンゼルスライム	スライムゴールド
A	黑龙丸	れんごく天马	大怨灵マアモン
A	シャドウパンサー	キラータイガー	スピンサタン
A	ジャミラス	サイレス	ましょうぐも
A	シルバリヌス	セルゲイナス	スノーモン
A	スライムマデュラ	つららスライム	石炭つむり
A	ダークトロル	トロルボンバー	大怨灵マアモン
A	ダブルバングル	バアルゼブル	バアルゼブブ
A	テラノライナー	ダースドラゴン	キラータイガー
A	ドラキーマ	タホドラキー	げんじゅつし
A	ドラゴンゾンビ	シュプリンガー	プヨンターゲット
A	トリカトラプス	バザックス	ガニラス
A	伐采マシン	タイプG	タイプG
A	バルザック	とげこんぼう	とげこんぼう
A	ベヒードス	バザックス	ビッグスロース
A	ほねリーダー	コープスフライ	マーズフェイス
A	ボボンガー	ドラゴンバゲージ	マーズフェイス
A	マッドスミス	グール	バアルゼブブ
A	ムーンキメラ	スターキメラ	げんじゅつし
A	メカバーン	メタルドラゴン	スライムゴールド
A	ラマダ	サイクロプス	おにこんぼう
A	れんごくちょう	ひくいどり	まかいファイター
A	ロイヤルミミック	パンドラチェスト	ミミック
S	青飞龙	アカツキショウグン	スライムエンペラー
S	アカツキショウグン	まかいファイター	バロンナイト
S	赤飞龙	アカツキショウグン	スライムマデュラ
S	恶魔サイガス	パズズ	アカツキショウグン
S	アスタロト	エメラルドーン	ピンクモーモン
S	アトラス	ラマダ	ギーグハンマー
S	怪兽プスゴン	ボボンガー	ゴールデンスライム
S	怪虫アラグネ	アイスボンバー	けがれの渦
S	ガメゴンレジェンド	ガメゴンロード	海のまもりガメ
S	ギガデーモン	ブラックチャック	ブラックチャック
S	黄飞龙	アカツキショウグン	ゴールデンスライム
S	凶クラーゴン	凶だいおうイカ	クラーゴン
S	凶鸟フレス	れんごくちょう	黑き花婿
S	キラーマジンガ	キラーマシン2	シュバルツシュルト
S	ゲルバトロス	ジャミラス	ブラックゴイル
S	ゴールドオーク	オークキング	スライムゴールド
S	ごくらくちょう	ガルーダ	黑龙丸
S	咒术师マリーン	トロルバッコス	ギガデーモン
S	シュバルツシュルト	キラーアーマー	黑き花婿
S	深海の守护者	黑き花婿	グラコス5世
S	水龙ギルギッシュ	ガメゴンレジェンド	ドラゴンガイア
S	青天龙バルケロス	水龙ギルギッシュ	深海の守护者
S	ダークネビュラス	メカバーン	黑き花婿
S	ダークモーモン	マポレーナ	ブラックチャック
S	だいおうクジラ	ぬしさま	暗黑大树の番人

等级	怪物名		
	配合出的怪物	父母怪物1	父母怪物2
S	月夜の将	妖剑士オーレン	アカツキショウグン
S	天魔クァバルナ	ウルベア魔神兵	レティス
S	トマホーガー	アックスドラゴン	大地の龙バウギア
S	ドラゴン・ウー	トリカトラプス	モテモテ
S	トロルバッコス	ダークトロル	ラマダ
S	パズズ	デビルロード	黑き花婿
S	バラモスゾンビ	まかいファイター	リュウイーソー
S	ふくまねき	モテモテ	圣银のどくろあらい
S	舞踏魔プレシアンナ	妖魔ジュリアンナ	怪兽プスゴン
S	ブラックゴーレム	オリエンタシス	シュバルツシュルト
S	ブラックチャック	とげこんぼう	シャドウパンサー
S	ブラックドラゴン	グレイトドラゴン	暗黑大树の番人
S	ブラックモス	キラーモス	暗黑大树の番人
S	ベリアル	アークデーモン	ゴールデンゴーレム
S	ヘルジュラシック	キースドラゴン	シャドウパンサー
S	ポセイドン	グレートオーラス	クラーゴン
S	魔军师イッド	エビルソーサラー	キャプテンドラゴ
S	魔神ゼクセン	恶魔ザイガス	ロードコープス
S	密林の守人	暗黑大树の番人	デビルプラント
S	モテモテ	ビッグスロース	サボテンゴールド
S	妖魔ジュリアンテ	キャット・リベリオ	シャドウパンサー
S	レジェンドホース	黑龙丸	スライムエンペラー
S	ロードコープス	ワイトキング	エビルソーサラー
SS	恶魔长ジウギス	魔人ゼクセン	ドラゴンデストロイ
SS	アッフェブラック	パズズ	深海の守护者
SS	暗黑神ラプソーン	魔元师ゼルドラド	ジャハガロス
SS	海の神ワダツミ	ポセイドン	オーシャンボーン
SS	エスターク	凶エスターク	JOKER
SS	オーシャンボーン	だいおうくじら	深海の守护者
SS	觉醒プスゴン	怪兽プスゴン	ドラゴン・ウー
SS	ガルビルス	ガルマッゾ	大魔王デスタムーア
SS	ガルマザード	ガルビルス	海の神ワダツミ
SS	凶アークデーモン	凶にじくじゃく	アークデーモン
SS	凶アトラス	凶ギガンテス	アトラス
SS	凶ドラゴンガイア	凶キングリザード	ドラゴンガイア
SS	凶メカバーン	凶メタルドラゴン	メカバーン
SS	グランシーザー	ブラックドラゴン	密林の守人
SS	幻魔将ファズマ	魔军师イッド	魔女グレイツエル
SS	狡猾王アーザムーク	凶ぬしさま	アモデウス
SS	强夺王ブンドルド	凶レオン・ビュブロ	ロードコープス
SS	豪魔将ブレンダ	咒术师マリーン	ベリアル
SS	豪魔将ベリンダ	咒术师マリーン	アトラス
SS	拷问王イッタブル	凶レオン・ビュブロ	ブラックゴーレム
SS	兽魔将ガルレイ	暴君バサグランデ	破戒王ベルムド
SS	砂尘の幻马	レジェンドホース	ガメゴンレジェンド
SS	ジャハガロス	砂尘の幻马	アッフェブラック
SS	守护者ラズバーン	暴君バサグランデ	天魔クァバルナ
SS	真・灾厄の王	暗龙シャムダ	エスターク
SS	神鸟レティス	レティス	キングスペーディオ
SS	圣龙ミラクレア	ラーミア	魔王オルゴ・デミーラ
SS	创造神マデサゴーラ	魔勇者アンルシア	冥兽王ネルゲル
SS	空の神ホアカリ	メタルゴッデス	堕天使エルギオス
SS	ダースガルマ	名もなき暗の王	ガルマザード
SS	大食王ボーショック	凶ぬしさま	ゴールドオーク
SS	大魔王ゾーマ	ほうおう	バラモスゾンビ
SS	ダグジャガルマ	ダースガルマ	创造神マデサゴーラ
SS	堕天使エルギオス	暗黑神ラプソーン	キングホイミスライム
SS	ドラゴンデストロイ	トマホーガー	ヘルジュラシック
SS	トワイライトメア	レジェンドホース	レティス
SS	破戒王ベルムド	月夜の将	レオン・ビュブロ
SS	ヒヒュドラード	斗神レオソード	デモンスペーディオ
SS	ファイナルウエポン	スーパーキラーマシン	ゴールドマジンガ
SS	プラチナキング	黑き花婿	大怨灵マアモン
SS	ほうおう	ごくらくちょう	レジェンドホース
SS	暴君バサグランデ	レオン・ビュブロ	ポセイドン
SS	魔王オルゴ・デミーラ	青天龙バルケロス	恶魔长ジウギス
SS	魔王ミルドラース	アスタロト	アカツキショウグン
SS	魔女グレイツエル	舞踏魔プレシアンナ	怪虫アラクネ
SS	魔神ゼクセン	恶魔ガイアス	ロードコープス
SS	魔人リンジャーラ	破戒王ベルムド	トワイライトメア

等级	怪物名		
	配合出的怪物	父母怪物1	父母怪物2
SS	冥兽王ネルゲル	ヒヒュドラーゴ	陆の神ヤチホコ
SS	メタルゴッデス	プラチナキング	ファイナルウェポン
SS	暗龙シャムダ	破坏神シドー	大魔王ゾーマ
SS	妖魔将ゲジュラ	怪虫アラクネ	觉醒プスゴン
SS	ラーミア	神鸟レティス	JOKER
SS	陆の神ヤチホコ	龙神王	圣龙ミラクレア
SS	龙王	グランシーザー	黑飞龙
SS	龙神王	龙王	ラーミア

特殊4体配合

注：特殊 4 体配合的怪物由祖父母的种类决定，也就是说父母是哪种怪物都不影响结果。当同时满足特殊配合和特殊 4 体配合的条件时，“こども 3”的候补以特殊 4 体配合的结果优先。

等级	配合出的怪物	祖父母怪物1	祖父母怪物2	祖父母怪物3	祖父母怪物4
E	キラーパンサー	ベビーパンサー	ベビーパンサー	ベビーパンサー	ベビーパンサー
C	オークキング	オーク	オーク	オーク	オーク
C	おにこんぼう	おおきづち	おおきづち	おおきづち	おおきづち
C	キラータイガー	ベビータイガー	ベビータイガー	ベビータイガー	ベビータイガー
C	キングスライム	スライム	スライム	スライム	スライム
C	キングリザード	リザードマン	リザードマン	リザードマン	リザードマン
C	ゴールデンゴーレム	フレイム	フレイム	ブリザード	ブリザード
C	ゴールデンゴーレム	ゴールドマン	メタルドラゴン	フレイム	ブリザード
C	だいおうイカ	だいおうキッズ	だいおうキッズ	だいおうキッズ	だいおうキッズ
C	どろどろマントル	レッドプリン	レッドプリン	レッドプリン	レッドプリン
C	ベスキング	スライムベス	スライムベス	スライムベス	スライムベス
C	ベホマスライム	ホイミスライム	ホイミスライム	ホイミスライム	ホイミスライム
C	メガザルロック	ばくだんいわ	ばくだんいわ	ばくだんいわ	ばくだんいわ
B	カイザードラゴン	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし
B	ギーグハンマー	ブラウニー	ブラウニー	ブラウニー	ブラウニー
B	ギャスモン	エレメングリーン	エレメングリーン	エレメングリーン	エレメングリーン
B	スマイルロック	メガザルロック	メガザルロック	メガザルロック	メガザルロック
B	スライムベホマズン	ベホマスライム	ベホマスライム	ベホマスライム	ベホマスライム
B	どくどくバルーン	どろどろマントル	どろどろマントル	どろどろマントル	どろどろマントル
A	キャット・リベリオ	マーブルン	マーブルン	マーブルン	マーブルン
A	キャノンキング	デザートタンク	デザートタンク	デザートタンク	デザートタンク
A	キングエレファント	ナウマンボーグ	ナウマンボーグ	ナウマンボーグ	ナウマンボーグ
A	シャドウパンサー	シャドウベビー	シャドウベビー	シャドウベビー	シャドウベビー
A	大怨灵マアモン	どくどくバルーン	どくどくバルーン	どくどくバルーン	どくどくバルーン
A	大地の龙バウギア	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし	りゅうせんし
A	にじくじゃく	ひくいどり	ひくいどり	ホークブリザード	ホークブリザード
A	メタルキング	メタルスライム	メタルスライム	メタルスライム	メタルスライム
A	メタルキング	メタルスライム	メタルパール	メタルエンゼル	メタルブラザーズ
A	ワイトキング	デスプリースト	デスプリースト	デスプリースト	デスプリースト
S	キラーマシン2	ゴールデンゴーレム	ゴールデンゴーレム	キラーマシン	キラーマシン
S	キラーマシン2	バロンナイト	バロンナイト	キラーマシン	キラーマシン
S	グラコス5世	グラコス	グラコス	グラコス	グラコス
S	けがれの渦	大怨灵マアモン	大怨灵マアモン	大怨灵マアモン	大怨灵マアモン
S	ゴールデンスライム	スライムゴールド	ゴールドパール	ゴールドエンゼル	ゴールデントーテム
S	スーパーキラーマシン	キラーマシン2	キラーマシン2	ダークネビュラス	ダークネビュラス
S	スライムエンペラー	スライムマデュラ	スライムマデュラ	メタルキング	メタルキング
S	圣银のどくろあらい	どくろあらい	どくろあらい	はぐれメタル	はぐれメタル
S	ドラゴンガイア	まかいファイター	まかいファイター	まかいファイター	まかいファイター
S	のろいの岩	スマイルロック	スマイルロック	スマイルロック	スマイルロック
S	怪剑士オーレン	かげのきし	かげのきし	かげのきし	かげのきし
S	レティス	ごくらくちょう	れんごくまちょう	アスタロト	ふくまねき
S	れんごくまちょう	ひくいどり	ひくいどり	ひくいどり	ひくいどり
SS	ガルマッゾ	大食王ボーショック	强夺王ブンドルド	狡猾王アーザムーク	拷问王イッタブル
SS	凶ぬしさま	凶アトラス	凶クラーゴン	凶メカバーン	サンチョ
SS	凶レオン・ピュブロ	凶ドラゴンガイア	凶ドラゴンゾンビ	凶アークデーモン	サンチョ
SS	黑飞龙	赤飞龙	青飞龙	黄飞龙	ブラックゴーレム
SS	ゴールドマジンガ	キラーマジンガ	キラーマジンガ	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム
SS	大魔王デスタムーア	ケルバトロス	グラコス5世	守护者ラズバーン	魔人リンジャーラ
SS	デスピサロ	ギガデーモン	ポセイドン	凶アトラス	凶メカバーン
SS	破坏神シドー	パズズ	アトラス	ベリアル	凶アークデーモン
SS	プラチナキング	スライムエンペラー	スライムエンペラー	ゴールデンスライム	ゴールデンスライム
SS	魔元帥ゼルドラド	幻魔将ファズマ	兽魔将ガルレイ	妖魔将ゲジュラ	豪魔将ベリンダ
SS	名もなき暗の王	デスピサロ	魔王ミルドラース	グレートノチョーラZ	カンダタセブン

DARK SOULS Ⅲ

《黑暗之魂Ⅲ》作为“《黑魂》三部曲”的最后一部，本作无论故事规模还是战斗都是系列巅峰，场景虽然结构不算复杂，但出色的关卡设计以及氛围营造还是让玩家的探索之旅显得乐趣满分。当然，作为本作的主打部分，本作的难度依然令人满意。总体难度在降低以让新玩家更快上手的同时，也有着众多棘手的强敌等待着玩家。几场气势磅礴的 BOSS 战更是给玩家留下了深刻的印象，而众多系列老角色的登场也让老玩家感动。

黑暗之魂 Ⅲ	BNEI	动作角色扮演
多机种	DARK SOULS Ⅲ	中文版
	2016年4月12日 / 本地1人/在线1~6人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：479港币	

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	后撤步/冲刺（按住）/翻滚（连按）/跳跃（冲刺中连按）
X键	□键	使用道具
Y键	△键	双持武器
B键	○键	场景互动
LB键	L1键	使用左手装备/持盾
LT键	L2键	盾牌攻击/发动战技
RB键	R1键	轻攻击/发动法术
RT键	R2键	重攻击
RS键	R3键	锁定敌人
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	切换法术
十字键↓	十字键↓	切换道具
十字键→	十字键→	切换右手武器
十字键←	十字键←	切换左手武器
Menu键	触控板	呼出游戏菜单
View键	options键	呼出系统菜单

游戏版本：1.03
本文对应语言版本：简体中文 / 日文

文 三日月 美编 NINA

流程攻略

1. 本作的场景大多相当广阔，每次到达新场景的时候玩家难免会对如何前进感到有点疑惑。实际上本作的场景设计相当巧妙，虽然看起来复杂实质上岔路不多，岔路一般都放置有宝物或者能够开启捷径。基本来说，玩家只要顺着路探索，最后都能够走到目的地，当然，难点就在于怎么走到目的地了。

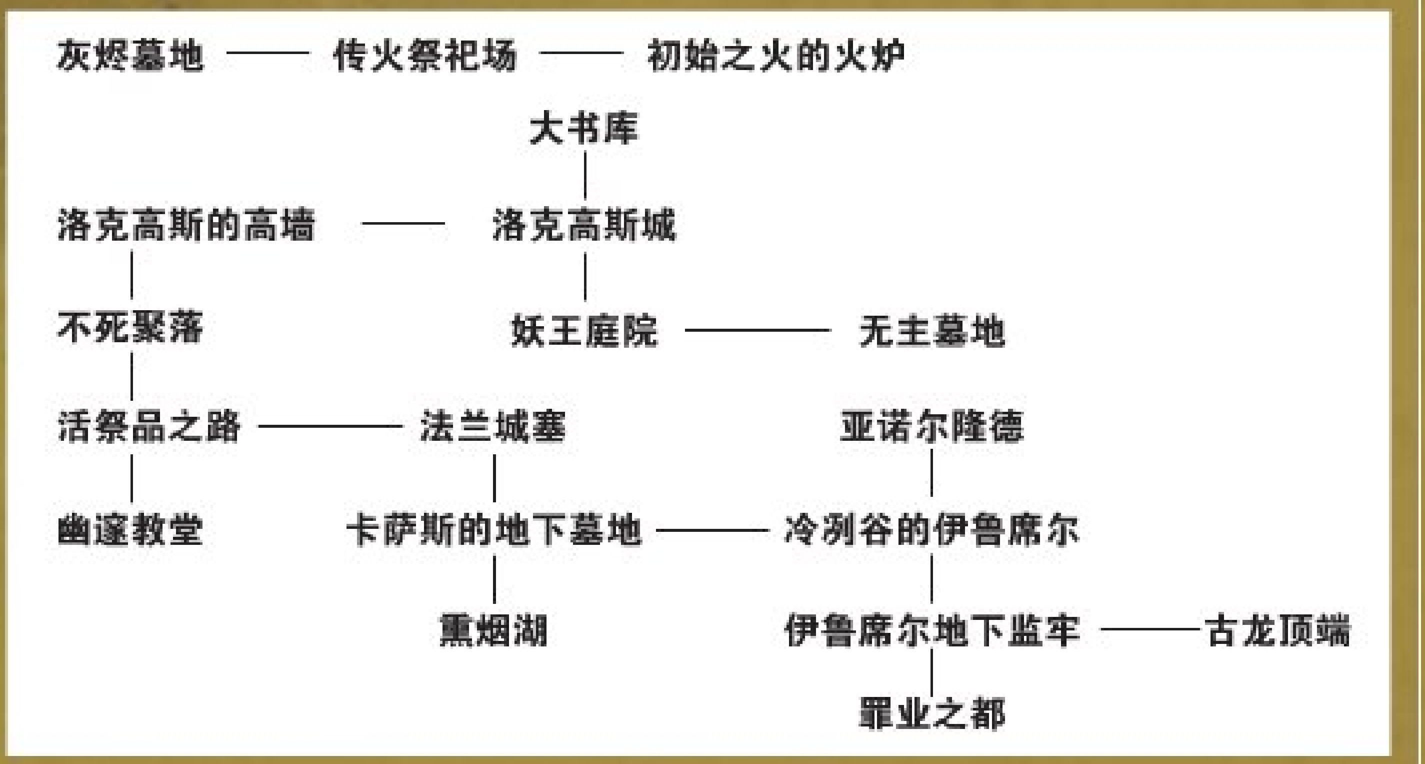
2.“《黑暗之魂》系列”常因其难度被老玩家戏称为“受苦之魂”，难度并不是集中在 BOSS 战上（当然其难度也不低），而是体现在玩家在探索中遇到的形形色色的机关以及杂兵。相比系列前两代，本作场景中的机关数量大大减少，篝火（存档点）之间的距离也大大减短，但一些设计略显“恶意”的场景配合杂兵依然能使玩家苦不堪言。不过这也是本作的乐趣所在。善用“跑

© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.© 1994–2015 FromSoftware, Inc. All right reserved

酷”适当地无视路上的敌人能让探索轻松不少，因此在笔者看来，本作最有效率的探索形式是：到达新场景——利用跑酷快速前进并熟悉场景——到达下一个篝火 / 开启捷径——返回上一个篝火然后对刚才的场景进行地毯式搜索以回收道具——继续探索下一个场景。

3. 除了游戏初期余火缺乏之外，大部分时候笔者都推荐玩家保持余火状态，这样不光可以获得 HP1.4 倍的增益效果，而且还可以遭遇到一些一般状况下不会遇到的敌对 NPC，在一些区域还能在地上找到召唤 NPC 的地点，并召唤出来辅助自己战斗。

4. 以下的流程攻略将会具体讲述每个场景的前进路线以及要点，部分重要道具（例如与成就 / 奖杯相关的装备以及道具）的位置也会一并说明。但对具体路线并不会过于详细的讲述，毕竟探索然后受死也是本作乐趣的一环（笑）。同时也会说明部分重要 NPC 的支线触发时间，鉴于篇幅的关系，所有 NPC 的支线不能在此一一明说，接下来的流程攻略只会说明那些对结局有影响或者是有期限的支线事件。



灰烬墓地

1. 游戏一开始玩家需要创建自己的人物，各种出身的具体能力值可以参考上期的系统部分。对于新手玩家来说，推荐选择骑士作为开局角色。骑士皮糙肉厚、而且拥有可观的物理攻防能力，同时他身上的装备是可以由游戏开始用到通关的好东西。至于陪葬品可以随便选，都不是什么稀有物品。

2. 作为第一个场景，这里的敌人强度很低，只要注意不要被围攻即可。开始游戏往前走能捡到“**エストの**灰瓶”（二周目下该道具会消失），这样玩家初始的原素瓶数量就有 4 个了，不过由于此时玩家既不能升级，也不能更改原素瓶功能，因此对于现在的玩家来说并没有什么意义就是了。

3. 继续往前走就能远远地看到天空，那方向便是前进的道路。在峡谷的右边有一处需要玩家涉水才能到达的地方，深处是一条结晶蜥蜴，对于现在的玩家来说比较棘手，然后并不是不能战胜。利用其翻滚攻击的硬直反击即可，在与它近身缠斗的时候小心不要贪刀，利用锁定绕它的侧面进行攻击。它的攻击会对玩家造成“冻气”状态，小心别中招了。战胜它后能获得 4000 魂以及一个武器升级道具，因为两者对于现在的玩家来说没什么用，所以推荐玩家还是无视它继续前进比较好。

4. 来到第一个篝火点后就可以休息一下了。玩家可以在篝火点进行回复状态、原素瓶数量、整理道具以及魔法还有传送到其他篝火点。不过由于是第一个篝火的缘故，此时的玩家只可以回复状态和原素瓶数量而已，这也是为什么上文中笔者不推荐玩家挑战结晶蜥蜴，无论钱还是升级道具对于现在的玩家来说都毫无意义。刚才获得的灰瓶会变成回复 FP 的原素瓶。

5. 休整过后就可以继续前进了。在右边会有一条通往悬崖下的小路，小路终点会有一个拿着弩和一个拿着长枪的敌人，小心消灭它们后可以获得其身后的 5 个“火炎壶”。这道具对于接下来的 BOSS 战有奇效，建议拿上。

6. 继续前进，来到一个大庭里，把中央尸体胸膛的剑拔出后便是本作的第一场 BOSS 战：“灰烬审判者”古达。

BOSS “灰烬审判者”古达

1. 在第一次和它对阵之前，玩家可以在它完全站起来之前先砍它几刀占个先机。

2. 作为本作的第一个 BOSS，BOSS 的实力并不强，甚至可以说有点弱。BOSS 的第一形态攻击频率不高，范围也不大。利用盾牌或者翻滚进行回避然后反击即可，胆子够大的玩家可以直接锁定 BOSS 然后往 BOSS 攻击的反方向侧移也可以躲开部分攻击。

3.BOSS 在中距离会使用长枪刺击，和 BOSS 在中距离周旋时小心不要被击中。BOSS 还会跳跃然后用长枪砸地，只要翻滚就能轻松躲开。

4.BOSS 的 HP 在 50% 以下后会进入第二形态。值得注意的是，虽然 BOSS 在进入第二形态时会进入一段大硬直，但由于完全进入第二形态后会有攻击判定，因此不要贪刀，攻击几下后立即远离。

5. 第二形态的 BOSS 攻击范围很大，而且由于 BOSS 外表的缘故，玩家很难看清其触手的行动轨迹，其背后算是个比较安全的输出位置。即便在第二形态下，BOSS 的攻击频率依然不高。攻击方式除了触手攻击之外和第一形态基本相似，因此应对方式也和第一阶段类似：尽量贴身绕 BOSS 侧面，需要补血时就尽可能远离 BOSS。

6. 对于法师流玩家来说，这场 BOSS 战相当简单，拉开距离利用直接法术轰就可以了。第二形态如果玩家觉得苦手，可以利用刚才获得的火焰壶进行攻击，火焰攻击对于 BOSS 有奇效。

7. 击败 BOSS 后就可以继续前进了。山坡的最上方便是玩家的目的地，也是玩家的大本营：传火祭祀场。传火祭祀场入口的左边有一个敌对 NPC：达人。小心他的居合斩和突进，推荐玩家此时先不管他，等到达大本营后再来解决他。

8. 在这里玩家能升级自己的武器，购买道具或者装备以及花费魂来提升自己的等级。由于很多支线相关的 NPC 都会在这里出现，推荐玩家时不时回到大本营以免错过某些重要支线。顺便一提，在 NPC“祭祀场の侍女”有一把 20000 魂的“塔的钥匙”，可以用来打开传火祭祀场右方的高塔铁门。虽然不是什么必需品但关系到很多支线 NPC 剧情的发展，推荐玩家现在开始储钱。休整完毕后就可以继续前进了，往中央的篝火处插上螺旋剑吧。

日文名称	中文名称	位置	备注
エストの灰瓶	原素灰瓶	游戏开始后一路前进，废弃的喷水池前的尸体处	一周目限定
エストのかけら	原素碎片	传火祭祀场屋顶屋梁处	需要“塔的钥匙”
贪欲な银の蛇の指轮	贪欲银蛇戒指	传火祭祀场屋顶屋梁处的隐藏房间	需要“塔的钥匙”
エストの指轮	原素戒指	在来到塔顶回程的途中，玩家需要不断往下跳，在下方某条横梁的尸体处	需要“塔的钥匙”，底层有防火女的装备
斑方石の指轮+1	斑方石戒指+1	结晶蜥蜴前的尸体处	二周目出现
狼の指轮+2	狼戒指+2	BOSS战胜利后推开门，大门旁边的尸体处	二周目出现

重要支线

1. 不屈不饶的帕奇：用“塔的钥匙”打开塔到达最顶层能获得防火女的灵魂，下来后能发现门被帕奇关上了。和他对话后利用道具或者用另一条路返回大本营后，在二层右侧能发现帕奇，选择“不原谅”可以获得一个肢体动作（需要先完成招募“不死聚落的葛雷瑞特”）。

洛克高斯的高墙~高墙壁塔

1. 从塔楼下来后点燃篝火，面前有两条往下的路可以选择，对于第一次来到该场景的玩家，此时应该选择左边的路。不过右方的塔楼上玩家能获得武器“长弓”和箭矢，这武器一会有用，应该优先获得。在获得的途中小心变异的敌人，在敌人变异前迅速杀死它们就能轻松解决。

2. 下来后一路前进，中途会有几个敌人袭击玩家，稳打稳扎即可。在漆黑的房间里探索时小心敌人的的偷袭，其中一个敌人躲在箱子的后方，可别被吓到了。

3. 从漆黑的房间爬梯子下去，此时玩家会有两条路可以选择。上路会有一条龙在喷火，由于龙的吐息攻击是敌我不分的，因此可以依靠吐息把大部分的敌人杀死，然后利用吐息的间隔从下路快速通过。

4. 当然，玩家也可以选择从上路通过，不过由于吐息伤害对于现在的玩家来说有点难受，而且留在地上的火焰也是有攻击判定的，所以上路危险度会高很多。值得一提的是，龙也是可以击退的。玩家可以通过弓箭等远程攻击手段来攻击上方的龙，不过效果不佳，玩家需要消耗大量的弓箭才能将其击退。龙被击退后就不会再出现（即便是在使用篝火后），想一劳永逸的玩家不妨利用弓箭慢慢磨。击退龙的话可以获得一个武器升级道具“楔石の大欠片”。

◀左箭头为上路方向，右箭头为下路方向。

5. 上方的房间深处有一个宝箱怪。在本作中宝箱怪是一种比较难缠的敌人，外表和一般宝箱无误，但如果玩家傻乎乎地过去打开它的话，就会受到大伤害（初期基本就是一击必杀）。因此在本作中玩家在打开宝箱前应该用武器攻击一下辨别真伪。宝箱怪的攻击比较“鬼畜”，动作之间有种莫名的魔性，话虽如此依然相当的难缠，而且由于大部分遇到宝箱怪的地点都是在狭窄的房间或者通道，攻击一下再翻滚是个比较安全的打法。顺便一提，宝箱怪只要击倒了就不会再复活。

6. 无论玩家是走上路还是下路，最后都会遇到一个外表像是骑士的精英怪。这种敌人的行动和玩家基本相似，会使用盾牌和武器攻击玩家。利用盾牌死防他们的攻击并不理智，利用锁定绕背攻击，适当地翻滚以缩短距离并发动攻击，辅以一击脱离的战术能在初期较为轻松地解决他们。

7. 不过在第一次遇到他时，玩家只要迅速上去城墙后立即躲在另一边（下路路线），或者呆在原地不动（上路路线）就可以轻松躲开他。然后进去漆黑的塔楼，小心埋伏的敌人后直接往右出去，在塔顶便是篝火点：高墙壁塔。

高墙壁塔

1. 休整过后就可以继续前进了，返回刚才那个漆黑的房间然后往下爬。此时玩家有两条路可以选择，继续往下爬或者是走出塔外。往下的话能找到NPC“不死聚落的葛雷瑞特”，不过由于他被关在牢房的缘故，现在的话暂时还不能释放。而走出塔外则为前进的道路。

2. 在屋顶上玩家会再一次遇到变异的敌人。和第一个BOSS类似，这种敌人在被火属性攻击打中后会陷入一段比较长的硬直，其本身的弱点也是火属性。顺便一提，在变异前把它杀死和变异后杀死掉落的东西是不一样的。

3. 在沿着楼梯往下爬后立即准备回避来自身后弓箭手的攻击。在弓箭手的身后还有数个敌人，解决后身后会有一条楼梯，往下是此行目的地的捷径，楼梯下到底后玩家会来到一个满是盔甲尸体的广场。

4. 不爬楼梯而是选择往身后的房间走，玩家会遇到一名拿着大盾和长枪的敌人，和之前遇到的骑士敌人类似，回避后攻击其背面的进攻方式会较为安全。值得注意的是，这个敌人的破防以及中距离攻击极其犀利，在与他周旋时应避免使用盾牌，而是以翻滚回避为主。

5. 在回收附近房间的道具时，小心埋伏的敌人。

6. 一路前进来到一个二层的大房间，先别急着下去和敌人战斗。先从二层的另一边过去把两个扔火炎壶的敌人解决再说，要不然一会房间内的“火药桶 + 敌人 + 火焰壶”的组合可是能让现在的玩家受苦一番的。打倒敌人的同时别忘了打开宝箱。

7. 房间中有不少值得回收的道具，例如提高原素瓶最大值的“原素碎片”和打开上文提到的NPC所处的牢房钥匙“监牢的钥匙”，之后别忘了把NPC放出来并和他对话。搜刮后之后走出房间从阳台右方处跳下即可来到上文提到的满是尸体的广场。

8. 广场有一个“羽之骑士”，体型巨大攻击力高行动缓慢，由于他只会绕着中央的喷水池巡逻，打赢了也不会有什么好东西，嫌麻烦的玩家可以选择直接无视他直接离开。选择开打的玩家小心他的范围魔法攻击。

9. 出广场后立即右转上楼梯，一路前行开启电梯，回到上层再推开铁门，这样的话就开启了通往篝火点“洛克高斯的高墙”的捷径。

■左箭头为大教堂以及BOSS点，左箭头为开启捷径的方向。

10. 返回广场继续前进，这里有很多骑士敌人，一对一还好一对多的话对于现在的玩家来说比较棘手，建议无视他们直接跑路比较好。和左方往上的大教堂里的 NPC 对话能获得重要道具“**ロスリックの**小环旗”，再对话一次就能加入誓约“青教”。

11. 往右往下的路则是 BOSS 战：冷冽谷的玻尔多，战胜 BOSS 后在路的末段使用“洛克里斯小环旗”便能到达下一个场景“不死聚落”了。

BOSS 冷冽谷的玻尔多

1.BOSS 的所有攻击都会对玩家造成“冻气”的异常状态，陷入“冻气”后玩家的移动速度和体力回复速度会减慢。

2.BOSS 攻击的发动点大多为其拿着武器的左手，往 BOSS 的右方翻滚或者侧移能够有效地躲闪 BOSS 的大部分攻击。BOSS 还会时不时往后方攻击，在背后攻击时可别贪刀了。和之前强敌的对策类似，攻击一到两下便准备回避吧。

3.BOSS 的 HP 下降到 50% 后便会进入第二形态，近身攻击的应对方式依旧可以参考第一形态。

4. 第二形态 BOSS 会增加一招突进攻击，突进分为突进一次、突进附加武器攻击和三段突击三种，发动动作比较长，利用翻滚可以轻松躲开。必须注意的是，这三种突进的动作基本是一样的，在翻滚一次后别掉以轻心，留意 BOSS 接下来的行动并看情况继续进行回避。

5.BOSS 在三段突击后会陷入一段比较大的硬直，此时也是进攻的好时机。顺便一提，其实只要贴住 BOSS，这个 BOSS 的很多攻击都能回避掉，贴身与之周旋效果相当不错。

日文名称	中文名称	位置	备注
人咬みの指轮+1	咬人戒指+1	遭遇变异敌人的屋顶处旁边屋顶的尸体处	二周目出现
エストのかけら	原素碎片	从屋顶下去后，满是敌人的房间内	无
牢の键	监牢的钥匙	同上，楼梯下的尸体处	无
邪眼の指轮+2	邪眼戒指+2	同上，房间的尸体处	三周目出现
牺牲の指轮	牺牲戒指	广场通往捷径的路上，楼梯有测处的屋檐处	需要跳跃才能到达

不死聚落~悬崖下地下室

1. 不死聚落是本作第一个结构比较复杂的场景，场景的很多部分都是互通的。不过即便如此，基本还是一条大路通到底，迷路的可能性其实很低。第一次来到这个场景的时候，推荐先死一次把身上的“余火”状态给取消掉。

2.（重要！）下来后玩家就会见到一扇大门，大门不久就会打开然后里面的敌人会把狗放出来。此时不管它们，先往大门的反方向走，中途小心路边倒下的马车后的两条狗。走到路的终点会见到垂死的 NPC：隆道尔的尤艾尔，和他对话可以把他送往大本营。由于这个 NPC 很快就会消失，所以第一次来到该场景就和他对话会比较保险。

3. 原路返回把敌人消灭后就可以打开大门了，大门后就是该区域的第一个篝火点：不死聚落。

4. 穿过漆黑的小屋时小心矮个子敌人的攻击，这种敌人行动相当迅速，在游戏初期被其连续攻击击中的话可是会受到大伤害的。

5. 小屋二层会有一个阳台，出去后能在吊着的尸体找得重要道具“罗蕾塔的骨头”，这个道具和上一区域遇到的 NPC“不死聚落的葛雷瑞特”的事件相关。

6. 广场敌人很多但没什么好东西，大树前可以获得一个“原素碎片”，拿到手后就赶紧沿着右边的桥离开这里吧。

7. 过桥后会有两条路，分别通往屋子里面和屋子右边的外沿区域，通往的目的地都是一样的。从新玩家的角度来看，屋子里面的敌人对付起来会相对容易一点。右边的路虽然能搜刮一些道具，但相对来说就危险一点了。

8.（重要！）值得一提的是，沿着右边的路的屋顶上往下跳会遇到一名背着铁笼的特殊敌人，调查铁笼会触发剧情并到达一个新的场景，和 NPC 对话就可以获得誓约“累积者”。值得注意的是，这个 NPC 会在玩家击倒 BOSS：咒蚀大树后或者被玩家击毙后（余火状态下于篝火点“颓旧桥端”附近出现并攻击玩家）消失。

9. 继续前进就能到达另一个广场，广场上全是炸药桶，而屋子上面全是扔火药壶的敌人。这种配置一看就知道是埋伏，迅速离开上面敌人的攻击范围吧。穿过广场时会遇到一个拿着大缸的敌人，攻击力很高，趁其攻击后的硬直对其使出背刺吧。

10. 消灭上述敌人后别急着走，在下坡前，玩家能在右边看到两个坐在地上的敌人，在下图的位置往下翻滚就能到达隐藏篝火点：悬崖下地下室。顺着篝火一路往上走就能到达刚才那群扔火药壶的敌人的所在地，在最高处能遇到 NPC“大沼的柯弭库斯”，和他对话后就能把他送往大本营。

悬崖下地下室～颓旧桥端

1. 继续前进，沿着楼梯往下走。左边的大门后便是该区域的 BOSS，不过此时门并不能开。往右走玩家会遇到一条分岔路，左边的路能遇到 NPC“卡利姆的伊果”和系列人气角色洋葱骑士“卡塔丽纳的杰克巴尔多”。

■左边通往“活祭品之路”、右边为下水道。

2. 右边的路则是通往水路，水路除了几只老鼠和大老鼠之外，还有一扇被锁上的门，此时并不能打开。顺着水路一路前进，推开铁门后便是篝火点：颓旧桥端。

3. 经篝火点上方的黑雾可以来到一个新区域，在其终点处的黑屋二层处，有一个被木桶遮掩起来的缺口，跳下去后可以获得誓约：太阳战士。穿过黑屋打开大门后，玩家会发现自己已经回到了刚才满是敌人的那个广场。

4. 原路返回刚才的篝火点，继续前进后会发现前面有很多“标枪”被插在地上。在这个场景中，远方塔楼上的“神秘人”会不停往这个地点扔标枪，其伤害是敌我不分的。这个场景还有不少好东西可以搜刮，但对于第一次来到这里的玩家来说，还是迅速离开这里比较好。路对面的小黑屋是玩家此行的目的地，进屋后上二楼一路前进便是 BOSS：咒蚀大树的所在地。不过在开打之前，别忘了把刚才关上的大门给打开。之后就可以回到刚才的篝火点“颓旧桥端”休整一下了。

BOSS 咒蚀大树

1. 这场 BOSS 战相当有魄力，不过与之对应的是，这场 BOSS 的难度并不高。顺便一提，这个 BOSS 算是一个支线 BOSS，毕竟它并不在玩家通关的必经之路之上。

2. 这个 BOSS 的攻击相当缓慢且攻击力不高（至少不会秒杀玩家），但附近的杂兵比较麻烦。不过只要小心不被围攻即可，安全为上的玩家可以尝试减少杂兵的数量，不过由于杂兵是无限的，因此实际意义不大。

3. 普通攻击对于 BOSS 效果不大，玩家只能通过攻击其身上的孢子才能对其造成有效伤害。每击破一个孢子都能对 BOSS 造成巨大伤害。

4. 击破一个孢子以上后 BOSS 会砸烂地面，之后场景会发生变化且所有杂兵都会消失。此时 BOSS 的攻击手段会比第一形态多了一些，不过只要远离 BOSS 即可轻松躲开 BOSS 几乎所有攻击。由于场景不大，在躲闪的同时别把自己逼去死角了。

5.BOSS 的某些孢子会在一些比较难够到的地方。触手处的孢子可以趁其使用触手横扫后攻击，此时的触手会垂下。背部的孢子则可以趁 BOSS 往后滚，躲闪后就能攻击到。当然，如果玩家有多余的火药壶、或者擅长利用弓箭或者法术攻击的话那就更轻松了。

6. 击败 BOSS 后能获得重要道具“炼成炉”，将其交给大本营处的 NPC“放逐者鲁道斯”（薪王王座左数第二位）就可以利用 BOSS 的魂来炼成法术或者装备了。

重要支线

1. 隆道尔的尤艾尔：返回大本营，和右侧通道尽头的尤艾尔对话。之后每当玩家死亡达到一定次数（自杀亦可），就可以在他那里选择“引出真正的力量”来免费升级，每次升级后都会获得“黑暗印记”，而且角色的外貌会变得像系列之前的“活尸”一样。重复五次后他会说玩家已经获得了足够的力量。离开大本营后再次回来会发现新的 NPC“隆道尔的尤利雅”。值得一提的是，这个支线是通往结局“火的篡位者”的必要支线之一，而且和其他结局有冲突，在一周目的情况下很难逆转（治愈“黑暗印记”的价格根据玩家决定，到后期基本是天价），对一周目结局有追求的玩家请注意这点。另外，这个 NPC 即使不触发这个事件也会在一段时间后死亡，因此建议玩家越快完成这个支线越好。

BOSS战后～活祭品之路

1. 战胜 BOSS 后就可以搜刮一下这个区域了。返回刚刚遇见洋葱骑士的地方，乘坐电梯往上走就能遇到刚才不停向玩家扔标枪的“神秘人”，与之对话后能获得一个消耗道具，更重要的是，之后他就不会再向玩家扔标枪了（然而还是会往敌人方向扔，小心不要离敌人靠太近了），当然玩家也可以选择杀死他，杀死他后能获得“老鹰戒指”。

2. 回到刚才扔标枪的地方，现在玩家就可以安心地回收这里的道具了。这里有一个重要道具“埋葬者の遗灰”和原素瓶的升级道具“不死人遗骨”可以回收，可别错过了。

3. 将“埋葬者の遗灰”交给大本营的 NPC“祭祀场の侍女”就可以在她那里用 1500 魂购买重要道具“墓地の键”，这时候就可以打开下水道那扇被锁上的铁门了。打开铁门后小心深处的骷髅敌人，这种敌人是会复活的，小心别被复活的敌人偷袭了。一路前进会遇到重要 NPC“卡利姆的伊莉娜”，把她送往大本营后推开铁门会发现自己已经回到了刚才遇到洋葱骑士的地方。

4. 在遇到洋葱骑士的地方再次乘坐往上的电梯，在上升的途中玩家会遇到一个可供停留的平台（中途还能听到洋葱骑士在自言自语）。看准时机翻滚或者直接跳下便可离开电梯，之后玩家会再次遇到洋葱骑士。对话后往下跳会遇到一强力敌人。不过由于有洋葱骑士助阵，压力倒不会很大。和很多大型敌人的应对方式类似，只要玩家贴住 BOSS 并不停攻击其侧面或背面即可轻松解决。之后再次和洋葱骑士对话可以获得数个肢体动作。

5. 再次返回塔楼，这次搭乘往下的电梯，在下面玩家玩家会遇到强力敌人“远征骑士”。这个敌人的行动速度很快且攻击会造成玩家陷入“冻气”的异常状态。利用翻滚躲开其攻击后反击能有效地进行输出，和大部分强力敌人一样，这个敌人一旦死亡便不会再复活。

6. 击败“远征骑士”后推开大门，便能到达下一个场景：活祭品之路。

重要支线

1. 洋葱骑士：和他相遇后，触发和他并肩作战的情节，战胜敌人后和他对话能获得杰克的酒和一个肢体动作。

日文名称	中文名称	位置	备注
ロレッタの骨	罗蕾塔的骨头	小黑屋二层阳台外左边的尸体上	无
エストのかけら	原素碎片	广场的大树旁	无
炎の奇手の指轮	火焰怪手戒指	在有敌人扔火药壶的广场，处刑台后面的断桥上	无
炎方石の指轮	火方石戒指	铁笼特殊敌人所在位置，被吊着的尸体上	详见上文誓约“累积者”
生命の指轮+1	生命戒指+1	从升降机中途下来后，洋葱骑士附近	二周目出现
フリンの指轮	弗林戒指	和洋葱骑士并肩作战的场景，右方屋子屋顶的尸体上	无
贪欲な银の蛇の指轮+2	贪欲银蛇戒指+2	同上，取得上一个后再往屋顶下跳的平台上的尸体处	三周目出现
绿化の指轮	绿花戒指	同上，顶层外围的尸体上	无
不死人遗骨	不死人遗骨	满布标枪的场景，右方的悬崖边	无
毒咬みの指轮＋1	咬毒戒指+1	同上，屋子前的水井旁的尸体上	二周目出现
埋葬者の遗灰	安葬者骨灰	同上，附近枯树旁的尸体上	无
血啮みの指轮	咬血戒指	击倒下水道的大老鼠后获得	无

活祭品之路～磔罚森林

1. “活祭品之路”的场景比较广阔，但路线却相对简单。前半部分的基本就是一条大路通到底。

2. 这里玩家会遇到一类新敌人，这种敌人会在遇见玩家后长出翅膀然后再发动攻击，无论是攻击频率还是攻击力都比较高。拿匕首的还好应付，镰刀由于攻击范围广的缘故，躲闪起来会比较困难。对付它们的方法是趁其翅膀还没长出来的时候拼命攻击以求速战速决。一对多的时候则尽量把它们分开再逐个击破。

3. 一路前进会来到一座石桥，桥对面的敌人很多，由于桥比较狭窄，先把敌人从对面引过来再开战会比较安全。从石桥右方跳下后，在桥下能找到重要道具“卡里姆点字圣典”和装备“摩恩戒指”。过桥后便能看到篝火点：路半边塞。

4. 玩家第一次来到“路半边塞”时会遇到NPC二人组：亚斯特拉的安里和沉默的骑士霍拉斯。依次跟他们对话能获得誓约“青之守护者”。

5. 接着玩家会来到一片大沼泽地，虽然很广阔但结构很简单。沼泽中有两只大螃蟹，皮糙肉厚攻击高，初到贵境建议忽略，反正它们也跑不过玩家。值得注意的是，如果玩家处于余火状态，在这里还会遭到两个敌对NPC的入侵，小心别被偷袭了。

6. 沼泽地的最右方是通往另一个篝火点的捷径，现在并不能通过，但从铁门的反方向走到底可以获得“法兰余烬”，把这个道具交给大本营的铁匠可以增加武器变质的种类。小心中途遇到的黑骑士，从右方的阳台前进可以不引起他的注意前进。

7. 左方则是玩家的目的，篝火点：磔罚森林。从篝火点进入沼泽左方的建筑，之后一路前进即可，中途的敌人都不强，只要小心那些会放法术的法师即可。

8. 当到达一个大房间并看到房间另一边的敌对法师时就必须小心了，这个房间的两侧都有敌人埋伏。嫌麻烦的玩家可以选择无视直接穿过房间，玩家也可以选择清空所有敌人，注意先把法师解决了再处理其他敌人。在房间前的左侧有一个入口，往上走能到达房间的二层，在理力10以上的前提下和NPC“彼海姆的欧贝克”对话能送他去传火祭祀场，之后可以在他那里购买一些法术。穿越房间后一路往上走便是BOSS战：结晶老者。

BOSS 结晶老者

1.BOSS的攻击手段非常单一，就是各种远程法术攻击，只要贴身攻击即可中止并躲避BOSS的远程攻击。如果距离太远来不及攻击BOSS的话可以通过走位或者用场景中的柱子来回避。

2.BOSS还会时不时发动近身攻击，不过动作很慢，利用翻滚即可轻松躲闪。

3.HP下降到50%以下时BOSS会发动分身攻击，分身的外表和BOSS完全一样，但攻击手段会从缓慢的紫色飞弹变成速度更快的光束。光束的威力相当巨大，必须小心躲闪。

4. 分身只要攻击一次或者给予BOSS一定伤害后就会消失，快速减少分身的数量后继续按照第一阶段的打法和BOSS战斗即可。

5. 玩家可以尝试利用飞刀等快速的远程攻击道具来攻击分身以增加效率。另外，BOSS每次消失并生成分身前，会在场景中生成数个结晶，这些结晶的位置暗示了分身出现的位置（方向），玩家可以以此为参考提前准备好。

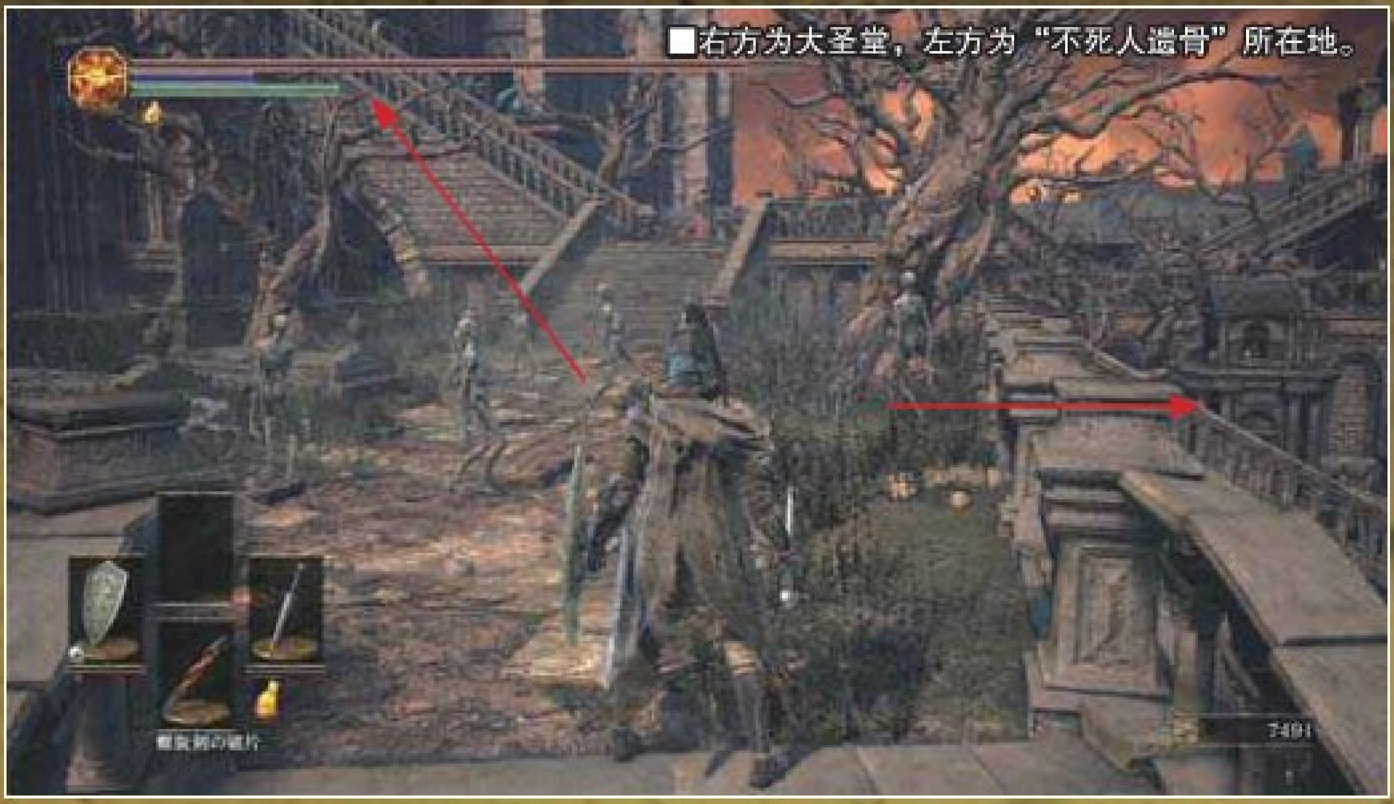
日文名称	中文名称	位置	备注
绿化の指轮+2	绿花戒指+2	倒下的马车左侧，用毒雾的敌人附近的悬崖下	三周目出现
モーンの指轮	摩恩戒指	参考前文流程部分	无
カリムの点字圣书	卡里姆点字圣典	同上	无
エストのかけら	原素碎片	沼泽地左侧建筑旁的火堆旁深处	上方有敌人埋伏
ファランの种火	法兰余烬	参考前文流程部分	无
伫む龙印の指轮+1	伫立龙徽戒指+1	沼泽大螃蟹附近的空地上	二周目出现
大沼の咒术书	大沼咒术书	沼泽右侧的尸体上	交给NPC“大沼的柯弭库斯”可以购买新的咒术
古老の指轮	老者戒指	左侧建筑一层，被水淹没的房间内	无
大沼の指轮	大沼戒指	击倒沼泽右侧大螃蟹后获得	无

重要支线

1. 彼海姆的欧贝克：这个 NPC 需要交给他卷轴，在招募他后必须尽快把找到的卷轴交给他，在上交卷轴个数两个以下的情况下，在击倒四个 BOSS 后（从招募他之后开始算），他就会永远消失（前两个卷轴可以在法兰城塞找到）。

2. 亚斯特拉的安里和沉默的骑士霍拉斯 01：在活祭品之路和他们相遇。

3. 薄暮之国的希里丝 01：到达活祭品之路后返回大本营能和她相遇，值得注意的是，一旦玩家加入誓约“罗莎莉亚的指头”，这个 NPC 就会和玩家敌对，并不能触发接下来的支线事件。


■右方为大圣堂，左方为“不死人遗骨”所在地。

幽邃教堂～净身小教会

1. 击败 BOSS 后继续前进，在经过篝火“幽邃教堂”不久后会遇到两名敌对 NPC，逐个击破吧，苦手的玩家可以试着把他们引到篝火前的桥上，因为他们是不会过桥的，玩家可以借此慢慢屈死他们。楼梯左方深处能获得道具“圣骑士骨灰”。

2. 继续前进会见到一个山坡，如果正面走上去的话会被“弓箭手＋狗”的组合狠揍一顿，走左边的小路上去可以躲开弓箭，但依然需要小心狗的围攻。

3. 一路往上走就能到达另一个篝火点“净身小教会”，这个篝火点同时也是这个区域的中心区域。内部有两扇锁上的门，其中右边为捷径 A，左边为捷径 B。

5. 远处的巨大建筑物便是玩家此行的目的地，不过大门此时是紧锁的，此时玩家需要从大门的右边从大教堂的外侧前进。

6. 外侧前进的路上会有不少敌人，对跑酷技术没有信心的玩家请稳扎稳打。这里还会出现自爆的敌人，其攻击判定是敌我不分的，伤害巨大，玩家一旦遇到边迅速后退吧。另外一提，这里的敌人会往玩家投掷不明的白色液体，被打中的话将在一段时间内不能使用原素瓶。

7. 进入内部后往左走便能看到升降机，搭升降机下去后便能回到篝火点：净身小教会。

净身小教会～捷径B

1. 重新返回大教堂内部，在沿着阳台往对面前进的时候会遇到巨人的袭击。有信心的玩家可以尝试着击败巨人，巨人只会三种攻击：左手连续砸地两次、右手砸地一次和横扫攻击。利用翻滚躲闪巨人攻击后攻击其手部即可。当然，直接开跑是个更加明智的选择。

净身小教会～捷径A

1. 休整过后走出小教堂，然后往左进入墓地。在进入墓地之前，别忘了把石碑（前面还有数个敌人在祈祷）处的“原素碎片”给回收了。

2. 走出墓地后继续前进，在这里玩家会遇到一种满身是虫的敌人。被它攻击到不断累积出血槽，在出血槽满了之后会受到巨大伤害。陷入这种状态时可以通过装备火把或者被敌人的火属性攻击打中来解除。

3. 玩家还会遇到一种手持双刀的敌人，这种敌人的行动相当敏捷，玩家可以趁其出招后利用其硬直进行反击，值得注意的是，这种敌人也会躲闪玩家的攻击并会主动与玩家拉开距离。

4. 在第一次遇到双刀敌人的地方，右边悬崖边上可以获得一个“不死人遗骨”。这里的敌人很多，而且此处也会被标枪攻击。

2. 沿着楼梯往下走，在中层的宝箱（正体为宝箱怪）中可以获得道具“幽邃点字圣典”。

3. 解决拿着大盾和大锤的敌人后继续深入，在房间内会遇到一名类似于蜘蛛的强力敌人，该敌人的攻击会造成“诅咒”的异常状态，一旦陷入这种状态可是会既死的，好在场景很大，小心应付即可。击倒它后能获得“艾尔德利奇蓝石”。

4. 从旁边出去后就会来到大教堂的底层，这里也是两个巨人的所

在地。巨人的脚两旁是其攻击的死角，只要知道这点就能较为轻松地解决两个巨人了。和很多强力敌人类似，巨人一旦死亡便不会再次复活。

5. 在刚下到底层的另一边会有一条往下的通道，打开铁门后便能再次回到篝火点：净身小教会。这里还有一个通往上方的升降机，那里是通往另一个誓约“罗莎莉亚的指头”的道路，不过此时先不要管。

6. 沿着第二个巨人附近的楼梯往上走，在一个祭坛前玩家会遭遇大量的敌人，无视直接往右向下走，不久玩家就能看到 BOSS 战的房间。

BOSS 幽邃主教群

1.BOSS 的第一形态会附身在其中一个杂兵身上，被附身的特征会两眼发出红光。之后只要干掉那位杂兵便能对 BOSS 造成伤害。

2. 杂兵的攻击方式和外面的杂兵是一样的：缓慢的近身攻击以及威力巨大的法术攻击。一对一时对玩家基本造成不了什么威胁，但数量一多就有点麻烦了。攻击时不要贪刀，以免被之后蜂拥而来的杂兵群淹没。杂兵群中还有一些长得特别胖的，可想而知，他们的血和攻击力也更加高。

3.HP 下降到 60% 左右 BOSS 便会进入第二形态，真身也会出现。此时除了第一形态的杂兵群之外，还会多了两个穿着蓝色衣服的强力杂兵。BOSS 的攻击手段和杂兵相比并没多大的区别，只是法术攻击的速度快了一点而已。

4. 在 BOSS 战的第二阶段，部分杂兵和 BOSS 会高举双手发动法术，此时场景会慢慢变黑，黑雾会慢慢地从上方蔓延在下方，此时玩家“诅咒”的异常状态槽会不断升高，蓄满时玩家会被一击必杀。杀死施法中的杂兵可以减缓法术的释放，另外 BOSS 还会回血，因此速战速决才是最好的方法。

BOSS战后

1. 战胜 BOSS 后能获得重要道具“小人偶”，此时便可以启程前往下一个新场景“法兰城塞”了。

2. 不过在出发之前，返回刚才篝火点：：净身小教会处的捷径 B，搭乘电梯一路往上走，爬上楼梯后沿着屋檐既可以到达大圣堂的顶部，从天台上跳下到达下图的平台，然后从平台的左方跳下后一路前进即可到达誓约“罗莎莉亚的指头”的所在地。

图左下角的平台便是“罗莎莉亚的指头”的所在地

日文名称	中文名称	位置	备注
圣骑士の遗灰	圣骑士遗灰	参考前文流程部分	无
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
毒咬みの指轮	毒咬戒指	从大圣堂正门反方向有一条能通往石桥下方的道路，结晶蜥蜴后的小路尽头	无
ロイドの剑の指轮	洛伊德剑徽戒指	第一次被巨人袭击的阳台处的尸体	无
深みの点字圣书	幽邃点字圣典	参考前文流程部分	无
邪眼の指轮+1	邪眼戒指+1	BOSS战前的祭坛后的尸体处	二周目出现
宠爱の指轮+2	宠爱戒指+2	大圣堂顶部左侧横梁的尸体上	三周目出现
エルドリッチの青石	艾尔德利奇蓝石	参考前文流程部分	无

重要支线

1. 洋葱骑士：开启幽邃教堂大门，并把捷径 A 和捷径 B 开启，返回“净身小教会”前左边的井里会发现洋葱骑士，之后在“不屈不饶的帕奇”处购买他的盔甲还给他后完成事件。

法兰城塞～要塞遗迹

1. 返回磔罚森林的篝火点，在沼泽的中间有一扇大门，大门前还有两个敌对 NPC，小心应付。从长长的楼梯爬下来后便能到达毒沼泽。

2. 在毒沼泽中移动时玩家会不断累计中毒槽，槽一旦满了的话就会陷入中毒状态。与之相比，毒沼泽里的敌人就不值一提了。惟一需要注意的是一种看起来像是青蛙的敌人，这种敌人攻击能力低下，但会向玩家喷出毒雾。陷入毒雾的玩家会不断积累诅咒槽，诅咒的可怕之处想必现在的玩家也是懂的，为了避免被一击必杀请不要被这种敌人围攻。

3. 为了防毒，解除中毒的道具必不可少，玩家还可以装备祭司の圣铃，通过发动其战技来避免中毒的伤害（补充）。

4. 沼泽的道具很多而且场景广阔，不过玩家要做的事情其实并不多。玩家在此处的目的是熄灭三个篝火从而打开前进的道路。三个篝火的方向可以通过观察天空的亮光来判断，找到亮光后朝着那个方向前进并熄灭篝火即可。道具则可以在熄灭全部篝火后再慢慢回收。

5. 第一个火炬在起点的右前方向，不难找到。值得一提的是，篝火与篝火之间是可以互相观察到的，熄灭一个篝火后可以通过再次观察亮光来判断继续前进的方向。

6. 第二个火炬在起点的左前方向。在第二个篝火附近的崩塌塔楼边和隔壁的塔楼里面还有“原素碎片”和“老者余火”可以收集，后者可以交给铁匠并增加武器变质的种类。

7. 第三个火炬在沼泽的最深处，在这里玩家还会找到新的篝火点：城塞迹。篝火附近还有不少好东西可以搜刮。篝火正面高大城墙的左边能找到“老者卷轴”，而大门（篝火全部熄灭后开启）的左边山洞的深处则能找到“黄金卷轴”，把这两个道具交给 NPC“彼海姆的欧贝克”可以增加商品的数量。右侧的其中一座塔里玩家能发现一大堆“鼻涕虫”，虫群中间玩家能找到道具“不死人遗骨”。

8. 城墙的右侧还有一个通往高处的梯子，爬上梯子后能发现 NPC“法兰老狼”，与之对话能获得誓约“法兰守卫”。上楼在塔楼的外侧有一隐藏墙壁，攻击能使其消失并获得道具“梦追い人の遗灰”。继续往上走能发现另一强力敌人，同时也是当年《黑暗之魂Ⅰ》的 BOSS 之一“离群恶魔”，击败它后能获得它的魂，可以用来炼成装备。

9. 穿过开启的大门一路往上走就能到达 BOSS 点，在遇到两个黑色铠甲的敌人后往后走能找到另一个篝火点：城塞外围。

BOSS 薪王：深渊的监视者

1. 作为本作的第一场薪王战，本战更着重于氛围的塑造而不是战斗。难度并不是太高，但由于是二连战，因此玩家需要打得相对谨慎一点，要不就很容易陷入弹尽粮绝的窘况。

2. 无论是第一形态还是第二形态，BOSS 的攻击都相当迅速，但是全部都可以用盾牌直接防下来。利用其攻击的空隙进行反击，或者通过侧移（从 BOSS 攻击的反方向）来躲开 BOSS 攻击反击是个不错的选择。

3. 相比 BOSS 的攻击，第一阶段最麻烦的其实并不是 BOSS，而是杂兵。在战斗中会有最多两位和 BOSS 招式一模一样的杂兵同时登场，其中一名是帮助 BOSS 战斗，而另一名则是与 BOSS 敌对（然而还是会攻击玩家），玩家可以通过其眼睛颜色（红色为“友军”）来判断。第一阶段玩家可以借助红眼杂兵的力量来吸引 BOSS 的注意力，从而对 BOSS 进行输出。杂兵死亡后隔一段时间会复活。

4.BOSS 的血槽清空后就会进入第二阶段，第二阶段杂兵将会全部消失。BOSS 的攻击手段基本不变，但增加了火焰特效。攻击范围变大而且其攻击轨迹会留下火焰并有攻击判定。但对付的方法和第一阶段基本相似，原素瓶剩余不多的玩家可以选择在其冲刺后利用其硬直进行输出。

5. 顺便一提，本作薪王战的 BGM 都相当宏伟大气，建议玩家全程戴上耳机感受一下。当然，戴上耳机的理由不光是这，在第一阶段的战斗中，杂兵会随着背景钟声的响起而复活，玩家可以以此为信号作出相应的应对。

日文名称	中文名称	位置	备注
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
古老の种火	老者余火	参考前文流程部分	注意强力敌人
暗方石の指轮+2	暗方石戒指+2	第二个火炬，篝火“城塞迹”附近的尸体上	三周目出现
狼の指轮+1	狼戒指+1	篝火“城塞迹”塔楼的外墙壁上	二周目出现
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
魔力方石の指轮＋ 1	魔力方石戒指+1	篝火“法兰城塞”，右侧城墙下的尸体上	二周目出现
黄金のスクロール	黄金卷轴	参考前文流程部分	无
伫む龙印の指轮	伫立龙徽戒指	击倒沼泽左侧的大螃蟹	无
古老のスクロール	老者卷轴	参考前文流程部分	无
梦追い人の遗灰	逐梦者遗灰	参考前文流程部分	无

重要支线

1. 薄暮之国的希里丝：击败 BOSS“咒蚀大树”，并且把“逐梦者遗灰”交给大本营的侍女老婆婆后，和希里丝对话可以获得肢体动作“暗月誓约鞠躬”。

卡萨斯的地下墓地

1.BOSS战胜利后继续前进，通往“卡萨斯的地下墓地”的道路会自动打开。地下墓地的结构并不复杂，敌人也不算强力。玩家需要注意的地形和机关，前者配合敌人很容易就能让疏忽大意的玩家“受苦”。

2. 在这里出现频率最高的敌人的装备着各种武器的骷髅兵，骷髅兵的攻击并不犀利，但它们被击倒后是有几率会复活的，因此玩家必须得确定它们死透后才继续前进，要不然就有可能被前后夹攻。另一种是会消失瞬移到玩家面前的强化骷髅兵，但和一般骷髅兵相比也是能打一些而已，对付方法没什么区别。必须小心的是，其中一种扔飞刀的强化骷髅兵是会主动与玩家拉开距离的，在与它周旋的时候可以考虑主动近身攻击。

3. 在第一座石桥的左侧有一个可以跳下去的平台，玩家可以获得道具“卡萨斯咒术书”，把这个交给NPC“大沼的柯弭库斯”可以增加可购买咒术的种类。往深处走有一隐藏墙壁，经隐藏墙壁就可以返回正道了。

4. 无论是从上述提过的道路还是直接过桥，玩家最终都会来到桥对面的房间，只有往右走继续下楼梯。在下楼梯的时候无视所有敌人，以最快速度跑到底层，因为不久之后便会有一个骷髅球从上往下滚。

5. 在迷宫中玩家会遭遇到两次骷髅球，骷髅球本身并没有血量槽，它只会在一个固定的轨迹上移动并对其轨迹的目标造成伤害。然而实际上玩家是可以击破骷髅球的，玩家需要击倒一种戴帽子的骷髅兵，这种骷髅兵一般都会出现在固定的地点，本身并没有攻击力，只要击倒它骷髅球就会撞上墙壁碎掉。

6. 玩家下楼梯进通道后，在通道的左边立即就能找到第一个戴帽骷髅兵。解决它后，后续滚来的骷髅球就会撞上墙壁然后碎掉，在残骸中玩家还能找到道具“不死人遗骨”。

7. 在之后的探索中，玩家需要注意不要走在路中间，路中间有着不少机关，踩上机关后会有弓箭攻击玩家。

8. 一路前进，走到路的尽头后往右走，在遇到第二个骷髅球的分岔路能找到篝火：卡萨斯的地下墓地。

9. 下到底层后，往左走便是玩家的目的地，而对面的平台则是第二个骷髅球的“弱点”，戴帽骷髅兵的所在地。往左走能走到一座吊桥，吊桥前可以拉动把手打开铁门，这样就能开启一条捷径。这里的骷髅兵数量很多，正确的打法是以最快速度通过吊桥，然后利用武器把吊桥砍断。

10. 如果玩家处于余火状态的话，在底层房间内会遭遇到敌对NPC“猎杀骑士卓力格”的入侵，此时玩家可以引他到吊桥然后把吊桥砍掉。他即使没有摔死也会被后续的骷髅兵海围殴致死，这样做玩家就能轻松把他解决。解决他后能获得肢体动作“致上谢意！”和“猎杀骑士戒指”。

11. 通过吊桥后继续前进，在房间的中央调查祭坛便能触发BOSS战：霸王沃尼尔。

12. 顺便一提，砍断吊桥后能从断桥一路往下，之后玩家能来到新区域：熏烟湖。在到达熏烟湖之前，玩家会遭遇到一只恶魔，对付方法和之前于不死聚落与洋葱骑士并肩作战时一样，玩家还可以利用在场的骷髅兵来攻击恶魔，击倒恶魔后能获得“恶魔的灵魂”。

13. 熏烟湖算是本作的隐藏迷宫之一，对于现在的玩家来说有点棘手，但并不算特别困难，有兴趣的玩家此时可以去探索一番。

BOSS 霸王沃尼尔

1. 虽然体型巨大气势磅礴，但实际上这场BOSS战的难度并不高。玩家只有通过攻击其手部以及其手部的首饰（一共三个）才能对BOSS造成伤害，其中后者伤害最高，在一周目下，只要玩家把三个首饰全部击破即能把BOSS干掉。

2.BOSS的攻击大多没有威胁，利用翻滚躲开即可。BOSS威胁最大的一招是喷毒气，由于场景的问题玩家有时候会很难觉察到毒气的存在，碍于视角的问题玩家有时候也会忽略掉BOSS头部的行动，因此建议玩家时刻把BOSS保持在自己视角的前方位置以防万一。BOSS还会时不时召唤杂兵，由于BOSS的攻击也会攻击到杂兵，因此无视即可

3.BOSS的HP下降到一定程度后（一个首饰被击破后）会拔出武器，攻击范围和攻击力会高出不少，小心应对。

4. 只有在BOSS两手垂下的时候，玩家才能够攻击到BOSS。而因此BOSS的右手（玩家的左边）会使用武器的缘故，因此其垂下手的频率会比左手低，因此在其拔出武器前优先击破左手的首饰能让之后的战斗轻松一点。

日文名称	中文名称	位置	备注
铁の加护の指轮+2	钢铁庇佑戒指+2	石桥左侧的柱子旁	三周目出现
カーサスの咒术书	卡萨斯咒术书	参考前文流程部分	无
カーサスの乳环	卡萨斯乳白指环	走下楼梯后，通道右侧满是壶子的区域	壶子破碎后会有光球出现攻击玩家
雷方石の指轮+1	雷方石戒指	同上	二周目出现
カーサスの血环	卡萨斯血环	底层右方水路尽头	无
墓守の遗灰	守墓人遗灰	底层对面二层	附近还有第二个戴帽骷髅
墓守の咒术书	守墓人咒术书	BOSS战的场景中	错过的话能在BOSS战后的房间中找到
魔女たちの指轮	魔女们的戒指	从吊桥上下来后，通往熏烟湖的路上	无

重要支线

1. 亚斯特拉的安里：在第一次遭遇骷髅球的楼梯前的房间左侧，转弯的地方会发现安里，她会委托玩家去寻找同伴霍拉斯的下落。

熏烟湖

1. 从断掉的吊桥往下爬便能来到熏烟湖。熏烟湖相当广阔，但结构也相当简单。简单而言，对于现在的玩家来说，首选为先往左走。

2. 在玩家右方的高处，会有一台巨型弩箭在不停射击玩家，弩箭并不能射穿场景的石柱。弩箭会以三连射的形式对玩家射击，三连射之后会有一段时间停止射击，玩家可以趁这个时机走出石柱。

3. 在玩家往左走的途中，玩家会遭遇到一条巨大的电虫，然而这货只是个纸老虎而已。直接冲刺到其背后，利用巨型弩箭将其击破吧。将其击破后能获得奇迹“雷电柱”和道具“不死人遗骨”。

4. 之后往右走到尽头便是BOSS战：老恶魔王的所在地了，不过在其之前，还是先把那把恼人的弩箭给先解决掉吧。

5. 往右走不久后就能看到老鼠，别傻乎乎地跟过去，老鼠前面的路有一个缺口。此时应该立即往右走，在看到走廊尽头有一巨大老鼠，巨大老鼠前左边的墙壁有一面是可以攻击然后消失掉的，进去可以打开一个宝箱，宝箱后还有一隐藏墙壁，可别忘了。

6. 之后往下走就可以了，在下层有许多之前在毒沼泽遭遇过的能让玩家进入“诅咒”异常状态的敌人，建议全部无视掉。

7. 在通往上层的楼梯左侧有一往下的楼梯，在那里玩家会再一次遭遇到敌对NPC“猎杀骑士卓力格”。不过此时还是先无视他吧，之后击倒他后能获得装备“漫烟特大剑”和“黑铁大盾”。

8. 沿着楼梯往上走，在桥对面会有一黑骑士等着玩家，建议玩家把他引到桥对面再和他战斗，要不然很容易被其攻击打下桥。而桥下等待着的玩家是熔岩。什么？你说熔岩没杀死你？别急，还有上文提到的“猎杀骑士卓力格”等着你呢……

9. 沿着楼梯往上爬，之后的路线一路往左走能躲开弩箭的攻击，无视路上的敌人一路往上，推动机关后就能永久地把这个恼人的弩箭给关上了。

BOSS 老恶魔王

1.BOSS的攻击多为火属性，提前装备好对应火属性的装备能让战斗轻松不少。在BOSS战前，玩家可以在门前召唤NPC“大沼的喀喀路斯”，在篝火点“恶魔遗迹”旁可以召唤“猎杀骑士卓力格”。不过这两个NPC能给予的帮助也是相当有限就是了。

2. 这个BOSS的攻击大多大开大合，利用“翻滚—砍几刀—再翻滚”的方法可以相当安逸地进行输出。BOSS还会使用范围攻击，其攻击会从外围开始，渐渐向BOSS所在地缩小，看准时机利用翻滚即可躲开。

3.BOSS还会呈扇形的远距离攻击，不过由于场地很大的缘故，尽力那个远离BOSS即可躲开。

4.BOSS的HP在50%以下后就会进入第二形态，但攻击手段基本不变。其范围攻击会变成二段式（变成“外围—内圈—外围”的扩散形式）。BOSS还会召唤流星，不过攻击速度相当慢，基本不可能会被打中。

5.BOSS还会一招近身攻击，会把玩家固定在自己的武器中，一旦被击中玩家将不能移动，一段时间后会受到巨大伤害。不过虽然不能移动，但回个血还是可以的，赶紧把自己的血回满吧。

6.BOSS的HP还剩一点时就会失去火焰，此时BOSS只会一招挥手攻击，虽然速度快都攻击力低，而且此时BOSS是几乎不会移动的，赶紧给它最后一击吧。

恶魔遗迹~老王门厅

1. 恶魔遗迹算是游戏中一个比较容易迷路的迷宫，不过还是有窍门的，那就是当玩家不知道要往哪里走时，跟着老鼠就对了。基本上有老鼠敌人出没的地点就是正确的道路。

2. 玩家会在这里遭遇到一种新敌人，这种敌人会召唤火球辅助自己攻击。火球可以利用弓箭或者其他远程攻击手段击破，优先击破火球再发动攻击是对付这种敌人的最好办法。

3. 在第一次遭遇火球敌人时往右转来到遗迹下层，左边的尽头能发现道具“不死人遗骨”。

4. 右侧则是一条分岔路，前面的通道通往篝火“老王门厅”，而右边的路则是通往弩箭所在地。

■左边：篝火“老王门厅”，右边：弩箭所在地。

日文名称	中文名称	位置	备注
斑方石の指轮	斑方石戒指	熏烟湖入口对面的墙壁后	需要引弩箭攻击墙壁弩箭关上后可以重新开启
エストのかけら	原素碎片	篝火“老王门厅”附近的隐藏墙壁后	无
イザリスの咒术书	伊札里斯咒术咒术书	篝火“老王门厅”附近的房间内	无
炎方石の指轮+2	火方石戒指+2	通往篝火“老王门厅”的隧道，第一个转弯口额隐藏墙壁内	三周目出现
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
クラーナの咒术书	克拉娜的咒术书	第一次见到老鼠的通道，直接往下走跳下熔岩，离开熔岩池的房间内	无
血咬みの指轮+1	咬血戒指+1	弩箭开关附近的尸体上	二周目出现

重要支线

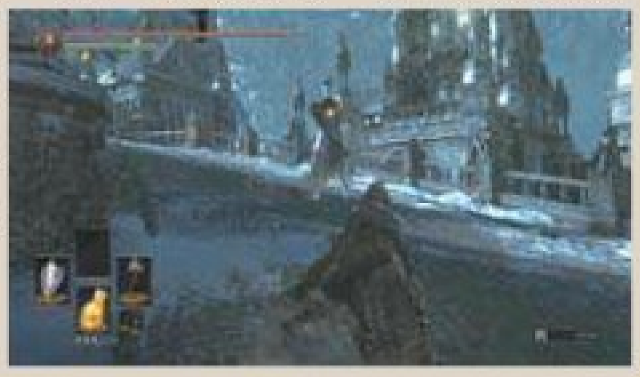
1. 亚斯特拉的安里：在熏烟湖右侧的山洞中玩家会遭遇霍拉斯的攻击，解决他后返回BOSS“霸王沃尼尔”房间前的吊桥，在吊桥前右方的小路走会发现安里，之后跟她对话告知霍拉斯的下落。

冷冽谷的伊鲁席尔~幽儿希卡教会

1. 要想进入冷冽谷，玩家必须先获得“小人偶”，要不然即使到达这里也会被拒之门外。

2. 在横渡桥梁的过程中，玩家的后方会出现一强力敌人。这种敌人的攻击相当犀利，攻击力高且没有太大硬直，而且速度很快，在冲刺的同时不光有攻击判定而且距离很长。由于它会攻击背后的缘故，因此背后输出时注意不要贪刀。这里战斗的难点是地形，由于地形狭窄，战斗难度比正常对阵这种敌人时高出了不少。当然，由于其初始距离离玩家比较远，此时玩家直接逃也是个不错的选择。

3. 冷冽谷的难点在于其难缠的杂兵，比较难缠的会是教宗骑士和“隐形人”，后者下文再说。教宗骑士算是精英敌人的一种，攻击频率高且攻击力高，和很多精英敌人类似，一对一还好对付，一对二有点吃力，一对三快点逃跑。另一种需要小心的敌人是火炬敌人，这种敌人手持“火枪”，他们一般会对玩家进行远程攻击，但近身攻击依旧不容小看，不过在一对一的前提下，这种敌人的威胁度和普通杂兵差不多。



4. 在消灭三个教宗骑士后一路往上走，在到达广场时会遭遇几个普通杂兵和一个火炬敌人的袭击．在广场的左侧有一小广场，小广场的右侧有一隐藏栏杆，攻击它会出现新的道路，沿着路往下走会遇到一强力敌人，击倒它后能获得奇迹：朵丽丝的侵袭。

5. 解决后一路往上走。在此期间玩家会遭遇“教宗骑士＋火炬敌人”的组合，笔者推荐第一次打法是无视他们直接冲上去。之后点燃篝火后再次返回这里，由于地形关系，从上路往下路推进会轻松不少。

6. 走到一个类似于礼堂的地方后，不要进去，直接往左走并一路前进便能到达篝火点：幽儿希卡教会。这里离上一篝火点很近，如果熟练路程的话一路跑过来甚至不用一分钟，这也是为什么笔者在上文中推荐第一次探索的话无视敌人直接推进。

幽儿希卡教会~离街废屋

1. 从教会右侧的侧门出去，在右边的路尽头的石碑后能找到道具“不死人遗骨”。小心隐身敌人的袭击。

2. 从这里开始玩家会遭遇到隐身敌人的攻击，顾名思义，这种敌人会隐去自己的身影并伺机袭击玩家。玩家可以通过观察其眼睛的位置来判断位置，但由于这种敌人还会完全隐身，因此有时候玩家会很难判断敌人的具体数量，因此要万加小心。利用火把可以让其暂时现身。

3. 穿过漆黑的大屋（小心隐身敌人）会来到一片水域，在水域中小心敌人的埋伏。值得一提的是，如果之前玩家的桥上没有把强力敌人解决的话，它会在这里再次出现，不过由于场地的缘故，这次对付它就简单多了。

4. 玩家此时有两条路可以选择,直接穿过水域能来到篝火点“离街废屋”。那里是通往另一个场景“伊鲁席尔地下监牢”的道路。而另一条道路则通往下水道。在下水道中还可以找到道具“沾屎骨灰”。

5. 穿过下水道后会来到一个大厅，此处玩家会遇到来自一层敌人以及二层敌人的围攻。其中二层敌人会发动远程攻击，建议先把一层的敌人引去后面的小房间分开击破，接着再上二楼把剩余的两名敌人解决。由于这三个敌人都是不会复活的，因此对自己操作没信心的玩家大可以分开三次来解决这些敌人。

6. 接着就是长长的上坡路了，在上坡的途中会有使用结晶箭的敌人远程攻击玩家，配以狗型敌人。在这里先把狗引下来解决掉，之后再把远程敌人解决。以这个顺序慢慢地敌人全部解决掉，中途还有一个能返回下层的升降机，别忘了开启。

7. 解决门前的两个教宗骑士后，如果之前有完成NPC“隆德尔的由莉亚”和NPC“亚斯特拉的安里”支线事件的话，在BOSS门前玩家可以召唤多达三个NPC助阵，分别为BOSS门前左侧的“亚斯特拉的安里”、右侧的“黑手的哥德希尔特”和正面的“隆德尔的白色影子”。BOSS战觉得苦手的玩家不妨利用一下，虽然BOSS的强度也会随之增高，但在三人的协助下还是比一对一时轻松不少。进去大礼堂后便是BOSS战：教宗沙力万。

BOSS 教宗沙力万

1.BOSS的近身攻击威胁不大，虽然看起来来势汹汹但都可以用盾牌全部挡下。但由于是连续攻击，玩家在防御的同时需要注意自己的体力值以免被破防。

2.BOSS的大部分攻击都不能攻击到其侧面或者背面，在侧面或背面输出是个不错的选择。但是BOSS的“回马刀”速度也是很快，小心不要贪刀。

3.BOSS还会魔法攻击，但威胁度不高，利用翻滚可以轻松躲开。但由于是远程攻击，在寻找回血时机的时候务必小心。

4.BOSS在HP50%以下之后便会召唤分身，其分身的HP是独立的，不算特别耐打。分身的行动和本体是一模一样的，而且都是分身先行动，本体跟上的行动规则。因此在回避BOSS攻击时要多留个心眼。

5. 最保险的打法是优先击破分身再搞定本体，分身在生成的时候会有一段硬直，可以趁这个时候输出一番。分身被击破后一段时间，BOSS会重新召唤分身。

亚诺尔隆德

1. 击倒沙力万后就可以继续前进了，玩家出去后不久会来到一个满是巨人“尸体”的广场，不要直接穿越广场，而是直接从左方的楼梯上去左侧二层，那里埋伏着众多敌人，小心他们的远程攻击。二层还有通往刚才BOSS 战二层的门，在二层有几个装备以及道具可以回收。

2. 在击倒这些敌人后还会出现两位强力敌人，和之前一样，分开击破，优先击破使用双枪的敌人。

3. 广场里的巨人有两个是会复活的，探索时务必小心。

4. 在广场对面的房间内，左前方的墙壁是可以打穿的，沿着楼梯下去后会来到一片大水域，这里有两个之前在桥上遇到过的强力敌人等着玩家。利用弓箭先把较近的那一个引过来再逐个击破。在尽头会找到“大主教麦克唐纳”，这里同时也是誓约“吞噬神明的守护人”的所在地。

5. 原路返回，经二楼来到屋顶，在这里会有多名敌人向玩家发动强力的远程攻击，玩家被击中的话轻则受重伤，重则直接被打飞然后摔死。这里推荐直接无视敌人，利用建筑作为掩体一路跑过去，上到顶后再慢慢解决敌人或者直接往右跑直到见到目的地。

■左边：捷径，右边：小礼堂。

6. 之后玩家会来到一个小礼堂，右边是一隐藏墙壁，而左边则是玩家前进的道路,拉下右侧的开关即可继续前进,上去后再拉动一次开关即可来到“亚诺尔隆德”。

7. 点燃篝火后别急着前进，返回再次拉动机关，在塔楼左侧的“断桥”处其实是可以走的，一路踏着“隐形桥梁”过去后就是誓约“暗月之剑”的所在地。

“亚诺尔隆德”的结构相当简单，一路往上走之后左转，在漆黑的房间中会有一堆用火球的敌人、史莱姆以及一个攻击附带诅咒效果的强力敌人。老规矩，先把远程攻击敌人清理掉再慢慢清理强力敌人，史莱姆可以无视。房间内还有一个装有“原素碎片”的宝箱，可别忘了。整理过后就可以去打开位于入口左侧的开关来打开大门后，先回去篝火那里整顿一下吧，接下来就是 BOSS 战了。

BOSS 薪王：吞噬神明的艾尔德利奇

1.BOSS 的攻击手段多是以远程为主，其远程攻击分为两种：8 发的诱导型光弹，威力低速度慢，但被连续打中的话会严重受伤；大型魔法弹，速度快、可以贯通场景且威力高，是威胁度最高的招数，利用翻滚可以躲开，另外越接近 BOSS，BOSS 发动该招的频率就越低。

2. 第一阶段 BOSS 会提起弓箭射击，其范围成扇形。玩家可以趁 BOSS 举弓射击这段时间对其进行输出，不过小心不要走进其射击范围，要不然可能会被秒杀。

3.BOSS 还会近身攻击，不过速度很慢，威胁度不大。每当玩家攻击 BOSS 到一定程度时他就会瞬移离开，消失前会有攻击判定，小心别贪刀。

4.BOSS 的 HP 在 60% 以下时便会进入第二形态，第二形态的攻击基本类似，但弓箭攻击会从固定范围射击变成追踪玩家，玩家需要不停移动以躲开箭雨。

5. 另外 BOSS 的近身攻击会变成两段，而且其造成的伤害会回复 BOSS 的 HP，因此近身与 BOSS 缠斗时必须小心回避其近身攻击。另外 BOSS 的移动轨迹会出现火焰，火焰带有攻击判定。

6. 综上所述，对付 BOSS 的方法其实很简单粗暴，就是不停追着他跑，以保证他不会发动威力最高的大型魔法弹。其余的招数则见招拆招：光弹和弓箭则回避，近身则利用翻滚或者盾牌防御后反击。第二形态后也一样，但回避弓箭时不要离 BOSS 太远，可以绕着 BOSS 跑，这样做可以避免和 BOSS 拉开距离使得他使用大型魔法弹。

日文名称	中文名称	位置	备注
魔力の奇手の指轮	魔力怪手戒指	一路往上走来到类似于礼堂的地方，右方的隐藏墙壁后	无
绿化の指轮+1	绿花戒指+1	礼堂的祭坛后	二周目出现
骑士名簿	骑士名簿	从篝火“幽儿希卡教会”出来后，楼梯的右侧	只能获得一个
贪欲な金の蛇の指轮+1	贪欲金蛇戒指+1	黑暗房间出来后，右侧栅栏缺口处跳下的尸体处	二周目出现
牺牲の指轮	牺牲戒指	黑暗房间出来后，右侧尽头	无
粪涂れの遗灰	沾屎骨灰	下水道，楼梯前的小房间内	无
狮子の指轮	狮子戒指	遭遇三名强力敌人的房间二层	无
木目の指轮+2	木纹戒指+2	三名强力敌人的房间外右侧的尸体上	二周目出现
太阳の长子の指轮	太阳长男戒指	BOSS“教宗沙力万”房间前跳下，礼堂祭坛上	无
暗方石の指轮	暗方石戒指	满是巨人的广场左侧走廊深处	无
宠爱の指轮+1	宠爱戒指+1	BOSS“教宗沙力万”房间二层的尸体处	二周目出现
东人の遗灰	东方人骨灰	在往上层前进时，左侧为前进的道路，右侧的平台上	无
化生の指轮	化生戒指	小礼堂的隐藏房间内，祭坛右侧深处的宝箱里	无
法王の右眼	法王的右眼	击倒刚进冷冽谷桥梁上的强力敌人后获得	无
宠爱の指轮	宠爱戒指	击倒誓约“吞噬神明的守护人”的所在地的强力敌人	无
巨人の种火	巨人余烬	必经之路上的巨人尸体	无
エストのかけら	原素碎片	BOSS战前房间左侧的宝箱处	无
ハベルの指轮+2	哈维尔戒指+2	篝火点“俘虏之塔”往下跳途中的尸体上	三周目出现
太阳の王女の指轮	太阳公主戒指	BOSS“吞噬神明的艾尔德利奇”房间二层	无
エルドリッチの赤石	艾尔德利奇红石	击倒BOSS前房间内的强力敌人后获得	无

重要支线

1. 亚斯特拉的安里：在“幽儿希卡教会”篝火旁能与她再次相遇，对话后能获得肢体动作“沉静意志”。之后返回大本营和隆道尔的尤艾尔对话，她会提醒玩家有个婚礼等待着玩家，回到有隐藏墙壁的小礼堂（参考流程部分），和老奶奶对话后走到尽头进行“婚礼”即可完成这个支线。

2. 薄暮之国的希里丝：击倒“薪王：吞噬神明的艾尔德利奇”后返回当初遭遇大型敌人的桥梁处会发现白印并被召唤到希里丝的世界，之后和希里丝击倒一个敌对 NPC。战斗胜利后返回大本营和希里丝对话后能后的“白猫戒指”和“祝福破甲细剑”。之后返回和“咒蚀大树”战斗的区域前再一次被召唤到希里丝的世界，和希里丝一起和“圣骑士佛多林克”战斗。战斗胜利后返回大本营，和她对话选择“是”,则之后的 BOSS 战“猎龙铠甲”和“洛斯里克王子”可以把她召唤出来辅助战斗，选择“否”的话，战胜“洛斯里克王子”后回到当初和“圣骑士佛多林克”会发现希里丝并和她发生强制战斗。

3. 洋葱骑士：从下水道进入厨房后，能发现洋葱骑士坐在篝火前，和他对话后能获得“原力并射”。

伊鲁席尔地下监牢~罪业之都

1. 返回篝火点，另一条路往下走便是新场景“伊鲁席尔地下监牢”。在这里比较麻烦的敌人是“狱卒”，其攻击力虽然平平无奇，但在其眼部发出红光后，在其视线所及的范围，玩家的 HP 上限会不断下降，在同时与复数狱卒战斗时注意寻找遮掩物来阻挡其视线。

2. 玩家首先会来到一个“H”型的房间，过桥后往右走进入牢房，穿过牢房后便能来到铁门的另一边，在深处还有另外一个牢房，牢房里有道具“窗栏的钥匙”，回到另一边道路，利用它可以打开尽头铁窗的锁，跳出去后可以获得“狂吼龙徽戒指”。

3. 跳下来后玩家会遭遇数位敌人，其身后的宝箱是个宝箱怪，击它后能获得“原素碎片”。

4. 在走到一条走廊，远远看到走廊转弯处有敌人的房间，立即往右转跳下从缺口跳下，这样就可以在不惊动下一个场景中巨人的前提下安全度过该地区。当然，玩家也可以选择在走廊尽头下去，打开门后利用地形和远程武器慢慢地把巨人给“屈死”。和之前一样，巨人一旦死亡后便不会复活。巨人所在房间的底层有通往篝火点“伊鲁席尔地下监牢”的捷径。

5. 在对面的下水道中玩家可以在尽头找到两个宝箱，其中一个为放置着“暗怪手戒指”的宝箱怪，而另一个则放置着重要道具“古老监牢的钥匙”，这道具关系到洋葱骑士支线的发展。

6. 玩家接下来会进入到一个大场景，这里有着不少的狱卒，左右两边

■左边：古龙顶端，右边：罪业之都。

的房间都有不少好东西。在进入房间后,左边的门口出去后是捷径以及通往“古龙顶端”的起点，右边则是通往“罪业之都”的道路。捷径升降机中途还能获得奇迹“雷电剑”。

7. 进入“罪业之都”玩家还会遇到一只大型石像鬼，无视它直接冲到对面吧。

罪业之都

1. 爬上一旁的楼梯后便能来到篝火点：罪业之都。篝火点附近的尸体上还能获得一个肢体动作和“不死人遗骨”。顺便一提，这具尸体同时也是上作登场过的角色之一。

2. 罪业之都不大，想直接去打 BOSS 的玩家可以直接爬下左边的楼梯，远处的神殿深处便是玩家的目的地，途中小心远方敌人的火球攻击。

3. 而想探索此处的玩家则往篝火的右边下楼梯，走出建筑外会遇到另一个石像鬼，解决后进入右侧的建筑中。在建筑中探索时小心不要傻乎乎地直线走，看清地面后再小心前进。

4. 在通过毒沼泽后爬上对面的建筑，在建筑顶层玩家会遇到一名敌对 NPC，不过由于其主要攻击手段为远程攻击，近身攻击为主的玩家可以较为安逸地解决他,解决他后能获得“罗根卷轴”。继续往上走能在路的尽头发现道具“狱卒的钥匙”。

5. 探索完毕后就可以返回篝火，确定一切准备就绪后就可以启程去挑战该区域的 BOSS：薪王：巨人尤姆。

重要支线

1. 洋葱骑士：在遭遇巨人和大量老鼠的场景底层能发现被关在牢房里的洋葱骑士，获得“古老监牢的钥匙”后，在罪业之都建筑顶层遭遇敌人 NPC 的地方，屋顶对面有一缺口，跳跃过去后打开门就可以把洋葱骑士释放，附近还有“贪欲金蛇戒指”可以拾取。完成这个支线后，之后的 BOSS 战洋葱骑士会加入战斗。

BOSS 薪王：巨人尤姆

1. 象征意义大于实际意义的一场 BOSS 战，推荐配合洋葱骑士支线事件一起享用。巨人尤姆的攻击手段和一般巨人基本类似，缓慢且大开大合，但其防御力极高，一般的攻击手段对其效果极差，头部算是其不多的弱点之一，连续攻击其头部可以让其陷入硬直，之后可以接致命攻击，可以造成约 1600 的伤害。

2. 即便如此，真这样打的话，这场 BOSS 势必会变成一场长久战。这场 BOSS 战的正确打法是开战后立即去捡起并装备 BOSS 王座旁的武器“风暴管束者”。装备后切换成双持状态（Y 键 / △键），之后按住 LT 键 /L2 键蓄力，当蓄到武器发光时，在按住 LT 键 /L2 键的前提下按住攻击键（轻重攻击亦可）发动其特殊攻击，成功击中 BOSS 的话能让其陷入大硬直并造成大伤害。

3. 由此可见本场 BOSS 战实质上相当简单：寻找时机蓄力，蓄力完后寻找时机攻击，然后反复这个过程。由于 BOSS 的攻击速度不快，因此并不难做到。

伊鲁席尔地下监牢

1. 打完 BOSS，而且拿到“狱卒的钥匙”后就可以打开一些之前打不开的牢房了。在之前利用“窗栏的钥匙”开门的地方，下层有一上锁的牢房，打开后能获得“监牢老大骨灰”。

2. 通过捷径返回刚才遇到大量狱卒的房间，房间左侧的牢房内能找到“罪之余烬”，左侧的另一个牢房内则能找到“探求者骨灰”。右侧的牢房里则能找到 NPC “卡露拉”。

3. 右侧深处的牢房里还有一个敌人，这个敌人与狱卒是敌对关系，玩家不妨可以对此加以利用一番。

日文名称	中文名称	位置	备注
吠える龙印の指轮	狂吼龙徽戒指	参考前文流程部分	无
牢名主の遗灰	监牢老大骨灰	参考前文流程部分	无
窗格子の键	窗栏的钥匙	参考前文流程部分	无
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
狱吏の键束	狱卒的钥匙	参考前文流程部分	无
贪欲な银の蛇の指轮+1	贪欲银蛇戒指+1	升降机上升途中经过的尸体上	离篝火点“伊鲁席尔地下监牢”很近，二周目出现
暗の奇手の指轮	暗怪手戒指	参考前文流程部分	无
古牢の键	古老监牢的钥匙	参考前文流程部分	无
罪の种火	罪业余烬	参考前文流程部分	无
探求者の遗灰	探求者骨灰	参考前文流程部分	无
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
魔力方石の指轮+2	魔力方石戒指+2	从篝火“罪业之都”的房间右边出来后，转右路尽头的尸体上	三周目出现
咒い咬みの指轮	咬人戒指	毒沼泽的深处，在上层地面的缺口往下跳可以直接到达	无
炎方石の指轮+1	炎方石戒指	毒沼泽对面建筑顶层跳下，到达一层平台上的尸体处	二周目出现
贪欲な金の蛇の指轮	贪欲金蛇戒指	参考支线部分	无
ローガンのスクロール	罗根卷轴	击败毒沼泽对面建筑顶层敌对NPC	无

BOSS 冷冽谷的舞娘

1. 如果玩家击败了三个薪王(薪王：深渊的监视者、薪王：巨人尤姆和薪王：吞噬神明的艾尔德利奇，其中后两个顺序随意)，那么在击败第三个薪王之后，玩家会被强制传送回“洛克高斯的高墙”的大教堂中，建议玩家此时立即返回篝火点“冷冽谷的玻尔多”休整一下。

2. 返回大教堂，和 NPC 对话后前往前方的祭坛，触发 BOSS 战：冷冽谷的舞娘。

3.BOSS 在第一阶段的攻击并不凶猛，利用盾牌防御可以几乎全部防下。BOSS 的攻击虽然貌似范围很广，但基本只会攻击到其前方，利用侧移可以很轻松地绕到 BOSS 的背后进行输出。

4.HP 在 50% 以下后 BOSS 会进入第二阶段，此时 BOSS 会变成二刀流，攻击范围与频率进一步增加。但攻击方式基本和第一阶段类似，只不过连击段数更多而已，玩家可以考虑利用无敌时间更长的翻滚来进行回避。

5. 第二阶段 BOSS 威胁度最高的攻击是“七连环回旋斩”，一旦看到 BOSS 出这招必须立即远离 BOSS，这招不光不能防住，而且一旦被击中会受到很大的伤害甚至被秒杀。另外 BOSS 还会跳起来砸地面，砸完地面后虽然看起来硬直很大，但由于 BOSS 会立即接上回马刀，因此建议玩家还是不要上前输出比较好。

6. 场景中有很多柱子，BOSS 的很多攻击都可以通过柱子来挡住，玩家可以加以利用。

洛克高斯城

1. 爬上楼梯后玩家会有两条路可以选择：前进则是通往“洛克高斯城”，左走则是通往“妖王庭院”，其中前者为主线流程，后者为支线迷宫。

2. “洛克高斯城”的杂兵多为之前遇过的各种骑士，这里还会出现能帮其回复以及增加攻击力的特殊兵种，除非挡路，否则建议玩家直接无视它们一路前进即可。

3. 一路往前跑，在跑到第二个房间时便能发现篝火“洛克高斯城”。之后的路程就较为简单了，城墙上的敌人大多都是杂兵级别，无论是稳打稳扎直接无视往上冲都可以，冲上城墙后在左侧能发现篝火“龙训练场”。

4. 继续前进就能发现两条巨龙挡住去路，在其喷火前立即往桥的左方跳下，之后往左边城楼的侧门前进。进入建筑内通往地下的路有一强力敌人，在与对阵时小心不要因场景而被逼到墙角。而穿过建筑来到对面，在漆黑的房间二层出口左侧尽头可以找到其中一条龙的脚部，从脚部变异出来的敌人可以利用远程攻击和火焰壶对其进行攻击，小心其攻击所附带的“诅咒”状态。

5. 原路返回，继续前进会发现一个开关，拉动它后就可以打开刚才龙身后的那扇大门了，之后跳下去并来到对面的平台，继续前进不久后就能看到 BOSS 点，附近还有通往捷径点的升降机可以开启。在升降机附近的阳台有一缺口，往下跳则能来到另一条巨龙的变异处，解决后两条巨龙也算是被玩家处理完毕了。沿着惟一的路继续往前走，在路的尽头能发现誓约“太阳战士”的祭坛，推开其后面的大门后会发现自己已经返回了 BOSS 房间前面。

BOSS 猎龙铠甲

1.BOSS 的雷属性攻击相当厉害，在开战前可以考虑换上一些雷属性防御比较高的防具。

2.BOSS 的高攻击力和猛烈的攻击频率很容易就会把与他初次遭遇的玩家造成很大压力。BOSS 的攻击多为两段式，偶尔会变成三段式，在回避的时候必须注意。另外，BOSS 在单膝跪下的时候虽然看起来破绽很大，但实际上他很快就能回复过来并且会立即原地反击，因此见到他跪下后如果与其距离过远的话建议玩家直接无视并主动与其拉开距离。

3. 另外的攻击就不值一提了，落雷和突进都可以通过翻滚和地形轻松躲掉。

4.BOSS 的 HP 下降到 60% 以后就会进入第二阶段，此时他会偶尔进入双持武器状态，其中一般状态的攻击手段基本和第一阶段类似，应对方法也可以继续沿用。

5. 双持状态就有点不同了，其中横扫威力是最大的，而且基本不能用盾牌防御 (判定有点奇怪)，建议玩家直接用翻滚应对。在和玩家拉开距离的时候他还会使用远程攻击，虽然会击飞玩家但只要用盾牌就能全部防下。

6. 远方的龙也会辅助 BOSS 攻击，不过其攻击轨道很容易看清，利用翻滚很容易就能躲开。另外 BOSS 的攻击还会破坏场景，由于玩家是在一座桥上与 BOSS 展开战斗，因此小心别被 BOSS 打落桥下 (利用其击飞攻击)，时刻注意自己的站位，尽量不要让自己的背后是桥底。

日文名称	中文名称	位置	备注
不死人遗骨	不死人遗骨	双龙把守的桥梁，桥下的尸体上	无
生命の指轮+2	生命戒指+2	在漆黑房间二层遭遇变异龙腿反方向出去，从阳台跳下后的尸体上	二周目出现
ロスリックの点字圣书	洛斯里克点字圣典	跳下遭遇第二条变异龙腿旁的房间	房间内还有一宝箱怪
暗方石の指轮+1	暗方石戒指	同上，房间外的尸体上	二周目出现
赤い泪石の指轮	红泪石戒指	BOSS“猎龙铠甲”区域前捷径房间的阳台上	无
雷方石の指轮+2	雷方石戒指	上一个戒指所在的阳台下	三周目出现
骑士の指轮	骑士戒指	BOSS“猎龙铠甲”区域前爬上梯子后，解决敌人后往里走的区域内	无

妖王庭院

妖王庭院场景并不大，甚至连其场景专属篝火都没一个。在搭乘升降机下降的时候，留意中途出现的缺口，从缺口处跳下可以在阳台找到道具“原素碎片”。场景的右侧有捷径用的升降机，之后一路往前走就能到达 BOSS 点 ; 妖王欧斯罗艾斯，在 BOSS 点前的空地可以召唤 NPC“逃脱者霍克伍德”辅助自己战斗。

BOSS 妖王欧斯罗艾斯

1.BOSS 的第一阶段并不难，BOSS 大多攻击速度都比较慢，对于一路战斗到这里的玩家要躲开并不是什么难事。玩家只需注意 BOSS 时不时使出的范围攻击即可。

2. 当 HP 下降到 60% 左右后 BOSS 便会进入第二阶段，此阶段中 BOSS 的攻击形式发生了变化，简单来说便是从“尚有一丝人性的怪物”变成了“完全的怪物”。攻击速度快了不少，而且反击速度颇快，在蹭刀输出时注意 BOSS 的反击。

3.BOSS 还会类似于“龙车”的冲刺，不过前置动作也很明显，利用翻滚躲开即可。BOSS 还会飞在空中并同时向地面吐息，当注意它飞起来时就可以准备回避了。

4. 本场 BOSS 战难度不高，如果有 NPC 助阵的话就更简单了。

日文名称	中文名称	位置	备注
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
古老の指轮+2	老者戒指+2	同上，需要跳跃才能到达	三周目出现
木目の指轮+1	木纹戒指+1	妖王庭院，升降机的后方	二周目出现
龙鳞の指轮	龙鳞戒指	捷径升降机上升途中跳出平台，外面的尸体上	无
魔力方石の指轮	魔力方石戒指	击倒BOSS房前的黑骑士	无

无主墓地

1. 战胜 BOSS 之后继续深入，在里面能找到肢体动作“踏上古龙道路”，继续深入，宝箱后有一隐藏墙壁，通过后便能来到隐藏区域“无主墓地”。

2. 除了敌人配置之外，无主墓地的地形和一开始的“灰烬墓地”一模一样，路线也是一样的，中途只需要小心敌对 NPC 的攻击即可，那位 NPC 会以魔法攻击为主，贴身攻击很快就能解决她。在原来和“灰烬审判者”古达战斗的广场前，玩家可以召唤 NPC“专家”帮助自己战斗。准备就绪后，进去就是和 BOSS“英雄古达”的战斗了。

BOSS 英雄古达

1. 本作攻击欲望最强的 BOSS，攻击频率之高甚至能让玩家连使用原素瓶的时间都没有。而且拥有众多追击招数，如果躲避不及的话，玩家甚至可能被一套连击打倒躺在地上，然后起身，被打倒，如此循环直到被打死……

2. 强烈建议召唤 NPC 一起战斗，虽然作用有限，而且很快就会被打死，但在初期能减轻一点玩家的负担。

3.BOSS 的攻击和第一次玩家和他对战时类似，虽然花样多了一点，但躲闪的方法还是一样的。值得注意的是，BOSS 的二连击是第二下是比第一下慢一点的，翻滚时请注意时机。

4.BOSS 的体术相当厉害，铁山靠的发动时间相当快，但好在伤害不高，一旦被命中后立即翻滚远离 BOSS 以躲闪其之后的连击。在攻击 BOSS 侧面或背面时不要贪刀，时刻小心 BOSS 的回身踢。

5. 利用盾反可以较为轻松地解决这个 BOSS，但需要一定的操作水平，而且由于 BOSS 的攻击频率很高，一旦失败基本就是死路一条。总的来说，如果按正常打法，并不是一个特别需要技术的 BOSS，更多的需要玩家有充足的血量、体力值以及原素瓶以增加战斗的容错率。

3. 击败 BOSS 后沿原路往上走，到达传火祭祀场，在左边的通道尽头有一隐藏墙壁，打开后能找到重要道具“火防女的眼眸”，原篝火点能获得“螺旋剑的残破碎片”。在原来门被锁上的塔前，调查大树能获得“巨人树种子”。传火祭祀场前右边的道路尽头可以获得“黄蜂戒指”。

日文名称	中文名称	位置	备注
エストの灰指轮	原素灰戒指	参考前文流程部分	无
スズメバチの指轮	黄蜂戒指	参考前文流程部分	无
螺旋剑の破片	螺旋剑的残破碎片	参考前文流程部分	无
火防女の瞳	火防女的眼眸	参考前文流程部分	无
生命の指轮+3	生命戒指+3	最高处王座的后边	三周目出现
巨人树の种	巨人树种子	参考前文流程部分	无
铁の加护の指轮+1	钢铁庇佑戒指+1	塔楼右边的尸体上	二周目出现

古龙顶端

1. 返回伊鲁席尔地下监牢，搭乘升降机返回当初满是狱卒的区域,在平台上使用肢体动作“踏上古龙道路”，之后就可以来到本作的另一隐藏区域“古龙顶端”。

2. 同样的，该区域的结构相当简单，也是一条大路走到底，在上坡的时候小心来自上方敌人的远程攻击。

3. 点燃篝火点后，拉开大门左边的开关，进去后便是本区域的第一场 BOSS 战：古老飞龙。

BOSS 古老飞龙

1. 严格来说，这场战斗算不上是一场 BOSS 战，玩家只需要来到指定地点纵身一跃即可。

2. 话虽如此，路上玩家还是会遇到来自敌人以及 BOSS 的夹攻。推荐直接无视敌人一路往上跑即可。战斗开始后立即转左，在解决两个敌人后转左再转右往二层进发。

3. 接下来玩家需要横过一座桥，由于中途 BOSS 的攻击是不会停的，这里被打下去可是会直接摔死的，因此推荐无视敌人直接冲过桥并爬上雾门左边的梯子。

4. 在木平台上走几步后就能发现左边的石平台，跳上石平台后就可以观察 BOSS 行动了。一旦 BOSS 吐息完，就可以往 BOSS 的头部纵身一跃了，在下落的途中按住攻击键（RB 键 /R1 键）即可秒杀 BOSS。

龙人灵庙

1. 动画过后玩家会被传送到篝火点“龙人灵庙”，在这里玩家会遭遇到一种会无限召唤敌对 NPC 的敌人，在遭遇这种敌人时务必优先解决。

2. 在接下来的场景中，只要玩家在一层龙的雕像前使用肢体动作“踏上古龙道路”即可获得“灾难戒指”，装备后受到的伤害加倍，勇于挑战自我的玩家可以试着装备。

3. 上到二层被召唤师解决掉，接下来玩家会看到一个铁门，铁门右侧往下走便是前进的道路。

4. 在沿着山路往上走的途中会遇到一头巨龙加上一些会滚动攻击的新敌人。后者行动缓慢但其撞击发动却很快，还会向前滚动攻击，在这里建议无视敌人，直接往上跑。

5. 接着来到的新场景中，和之前类似，召唤师在二层，在与一层的敌人开战前请先上楼解决召唤师。

6. 到达上层后转左就能到达篝火点“大钟楼”，中途玩家会来到一口大钟前，先不要拉动开关。

7. 从篝火点出去可以召唤 NPC“逃脱者霍克伍德”。之后一路往上走，中途敌人数量很多，玩家可以利用 NPC 来辅助自己清理敌人。在中途的房间左侧悬崖边可以发现道具“逐龙者骨灰”，在最上层使用肢体动作“踏上古龙道路”可以获得重要道具“光辉龙体石”。

8. 一切准备就绪后就可以去拉动开关敲钟了，之后 NPC 就会消失，穿过雾门后本区域的 BOSS 战：无名之王。

BOSS 无名之王

1. 大概是本作最难的 BOSS 战，BOSS 战的第一阶段会乘着龙与玩家战斗。BOSS 第一阶段的招数以及应对方式如下：

火焰喷射：火焰会从玩家的右边向左边喷射，利用盾牌可以轻松防御。由于发动这招后龙的头会垂下，因此这同时也是攻击的最好时机。

冲刺攻击：从上到下的冲刺攻击，利用翻滚可以轻松躲掉，注意不要用盾牌防御，即使防住也会被击飞，然后会被 BOSS 的后续攻击打中。

闪电砍：BOSS 会高举武器向地面发动闪电攻击，翻滚时机比较难把握，觉得苦手的玩家可以尝试利用盾牌直接硬扛。

闪电枪：BOSS 会在空中向玩家投掷闪电枪，只要保持移动即可轻松躲开。

2. 锁定飞龙的头部会更容易地击中 BOSS，但要注意视角的控制，要不然 BOSS 一起飞玩家立即就会搞不清 BOSS 的位置，之后很容易就会被 BOSS 的攻击打中。

3. 当 BOSS 的 HP 清空一次后便会进入第二阶段。此时 BOSS 的攻击全部为雷属性。攻击的频率并不算太高，但是其行动会标难预测。招数以及应对方式如下：

通常攻击：利用长枪连续攻击，连击数从 2 到 4 次都有可能，建议玩家不要贸然出手，全部采取防守或者回避动作。

突进攻击：突进攻击比较好回避，利用翻滚可以轻松躲开，值得注意的是，突进后 BOSS 很多时候会接一次三连击，注意回避。三连击后 BOSS 会有一段小硬直，此时是输出的最好时机。

投技：BOSS 在中距离还会使用投技，发动时间比较长，但不能防御。

落雷：落雷为二段式，第一下攻击会集中在 BOSS 身边，但第二下会往四周扩散，记得远离 BOSS 或者使用翻滚躲开。

BOSS 在第二阶段的走位相当风骚，在回避玩家攻击的同时还能给玩家来上一刀。由于是二连战的缘故，大部分玩家此时的原素瓶剩余可能不多，所有攻击以稳为主。武器以攻速快优先，毕竟这个 BOSS 的可供输出时间太短了。

要想较为轻松地对付这个 BOSS，强烈建议先炼成装备“猎龙大盾”（需要使用猎龙铠甲的魂来炼成），这个盾的强力之处在于其高达 95% 的雷属性防御，这样做可以防住 BOSS 第一阶段大部分攻击和 BOSS 第二阶段几乎全部攻击（除了投技）。

9. 战胜 BOSS 后就可以继续回收道具了，在篝火“大钟楼”对面的塔楼，经楼梯可以来到顶层，这里玩家会遭遇到一名皮糙肉厚的 NPC。不过其攻击速度慢，慢慢与他周旋即可。该区域还有”楔形石原盘“可以获得，这是把武器升到最高级所需的素材。在另一侧跳下还可以获得“大魔法防护”。

10. 返回篝火点“法兰老狼”，回到当初和离群恶魔战斗的地方，这里可以获得哈维尔的全套装备。

日文名称	中文名称	位置	备注
雷の奇手の指轮	雷电怪兽戒指	通往BOSS“古老飞龙”大门前左边的小路尽头	无
铁の加护の指轮	钢铁庇佑戒指	BOSS“古老飞龙”区域右侧楼梯侧面的墙壁旁	无
灾厄の指轮	灾难戒指	参考前文流程部分	无
雷方石の指轮	雷方石戒指	通过满是蛇人的通道时，必经之路上右侧平台，爬梯子上去	无
龙追い人の遗灰	逐龙者骨灰	参考前文流程部分	无
ハベルの指轮+1	哈维尔戒指+1	同上，中途房间左侧的尸体上	二周目出现
光る龙体石	光辉龙体石	参考前文流程部分	无
楔石の原盘	楔形石原盘	参考前文流程部分	无
贪欲な金の蛇の指轮+2	贪欲金蛇戒指+2	BOSS“无名之王”区域右侧尸体上	三周目出现

大书库

1. 回到篝火点“猎龙铠甲”，继续前进就能到达大书库，点燃篝火并捡起钥匙后就可以进入大书库了。

2. 大书库的敌人并不强力，但他们会向玩家撒蜡，根据被覆盖的身体面积，玩家会陷入缓慢移动以及不能翻滚的异常状态。另外场景中的书架会出现“触手”对玩家造成“诅咒”状态，如果正好碰上被蜡糊了一脸的窘况的话，那玩家这次基本就死定了。回避的方法也相当简单，在场景中有不少“蜡池”，把头浸在里面后一段时间内“触手”将不会攻击玩家，被火属性攻击击中的话其持续时间会缩短。

■跳下桥梁前左侧有一隐藏墙壁。

3. 在初次进入大书库的时候，对面会有一个和之前 BOSS 结晶老者长得一摸一样的敌人，其攻击方法也是一样，大书库前半部分的探索将会以解决它为主要目标。和之前类似，它在受到一定伤害后会瞬移并转移到下一个地点。

■书架间的开关。

4. 击退结晶老者后左转再右转就能来到第一个“蜡池”。蜡池往右走，在暗室入口的右前方有一开关，拉下后打开隐藏房间，里面可以获得“魔女头发”和“内在潜力”。继续上楼，从黑暗的房间出来后能看到一个梯子，把它踢下去后能开启一条捷径。

5. 来到第三层，结晶老者在这里还会瞬移两次，追上去把它解决了吧，小心附近敌人的追击与偷袭。在跳下结晶老者最后位置的桥梁前，左侧有一隐藏墙壁。在桥梁左边有一开关，打开后可以获得“贤者戒指”。往右返回下层，在书架间能找到开关，拉动把手后能开启一层第一个“蜡池”右侧区域的书架，在书架后的宝箱里可以获得“楔形石原盘”。

6. 之后就能继续往上走了，中途别忘了在一个楼梯的右边能激活返回大书库入口的升降机。

7. 在到达顶层之后，玩家就可以来到大书库的外沿部分。外延部分玩家将会遭遇到大量的巨大石像鬼，逐个击破后谨慎前进吧，如果觉得吃力的话直接无视掉也是个不错的选择。

8. 返回大书库内刚才的顶层区域，在尸体上能找到道具“不死人遗骨”，先把楼梯踢下去吧。之后继续前进玩家会遇到三个敌对 NPC，其中两名为远程攻击（一位使用魔法，另一位使用弓箭），先优先把近身攻击的敌人解决掉，这样的话剩余两位对付起来就会轻松多了。

9. 来到一个房间内，右侧便是返回篝火点“大书库”的捷径了，出门后左转能到达大书库屋顶，在太阳房间的屋顶上能找到道具“原素碎片”，从屋顶的房间跳下到达大书库的天花板地区还有一些道具和装备可以回收，可别错过了。不过中途小心屋顶的强力敌人，值得一提的是，这种敌人身上低几率会掉落“楔形石原盘”。

10. 之后一路往上走就能到达最后一个薪王：洛斯里克王子的所在地了。在 BOSS 区域前面右边有一升降

机，搭乘它下去可以返回 BOSS 战“猎龙铠甲”区域。

BOSS 薪王：洛斯里克王子

1. 虽然 BOSS 名为洛斯里克王子，但实际上玩家需要对付的是两个 BOSS，和之前的一些恶战类似，这场 BOSS 战分为两个阶段，在 BOSS 的 HP 第一次消耗完后会进入第二阶段。

2.BOSS 的攻击范围广而且攻击力高，而且虽然 BOSS 没有行走的能力，但由于其移动形式为瞬移，因此移动速度很快，广利用盾牌防御的话很容易会招架不住。

3.BOSS 的所有攻击都可以通过翻滚躲闪，这就意味着如果玩家能把握住其攻击的频率并用翻滚进行回避的话，这个 BOSS 理论上甚至可以无伤打过。

4.BOSS 第一阶段的攻击方式如下：

普通攻击：大多为二段式，偶尔为三段式，利用翻滚躲闪后可以砍一刀或者两刀作为输出。

远程攻击和大范围攻击：发动动作不快，利用翻滚就能轻松回避。远程攻击前 BOSS 会主动和玩家拉开距离，如果之前玩家有锁定他的话，此时也会解除锁定，此时玩家应该迅速移动视角来寻找 BOSS 的实际位置。

砸地、纵砍和穿刺攻击：砸地很好回避，但由于 BOSS 经常是二连击后瞬移出这招，有时候由于视角的问题很容易反应不过来。纵砍的翻滚时机比较难把握，节奏和一般攻击不太一样。穿刺攻击速度快，建议往侧面翻滚来躲闪会比较保险。

5. 当 BOSS 的血槽打完时便会进入第二阶段，此时他会背着自己的哥哥一并出战。主攻击手弟弟的攻击方法和第一阶段完全一样，哥哥的攻击也只有两种，分别为数量多但缓慢的魔法弹，以及单发威力高而且速度快的魔法弹两种。

6. 当 BOSS 使用前者的时候，之后弟弟一般会立即瞬移并开始攻击玩家，此时玩家会被 BOSS 和魔法弹围攻，专心回避直到魔法弹全部消失为止。而单发魔法弹的使用时机不定，但在 BOSS 使用完一次远程攻击后必定会至少使用一次，做好连续回避的准备吧。

7. 弟弟的 HP 耗光后，哥哥会开始复活弟弟，复活需要一段时间，此时可以趁机对哥哥进行输出，但不要贪刀，复活结束后是有攻击判定的，伤害还不低，每次弟弟复活后都会回复大约 60% 的血量。直到两兄弟都倒下，这场 BOSS 战才会宣布结束。

8.BOSS 战的难点主要在于这注定会是一场持久战，因此容错率变成了一个玩家能否战胜 BOSS 的关键。BOSS 的攻击是有一定的节奏的，按节奏翻滚回避可以躲避 BOSS 的全部近身攻击，但由于 BOSS 是会瞬移，瞬移后节奏会发生一定的变化。因此当玩家发现自己节奏不太对时（例如连续被打中两三次），就应该主动拉开距离，然后把自己的节奏给调整过来。由于是持久战的缘故，耐心变得相当重要，稳打稳扎千万不要贪刀。

日文名称	中文名称	位置	备注
楔石の原盘	楔形石原盘	参考前文流程部分	无
贤者の指轮	贤者戒指	参考前文流程部分	无
人咬みの指轮	咬人戒指	参考前文流程部分	无
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
狩人の指轮	猎人戒指	大书库的屋顶最高处	无
伫む龙印の指轮+2	伫立龙徽戒指+2	登上屋顶最高处楼梯对面的尸体上	三周目出现
古老の指轮+1	老者戒指+1	屋顶屋梁的尸体上	二周目出现
楔石の原盘	楔形石原盘	搭乘BOSS区域前右侧升降机下去后，拉动开关让升降机返回但不要搭乘，搭乘升上来的升降机下去后获得	无
结晶のスクロール	结晶卷轴	击倒大书库内的“结晶老者”后获得	无

初始之火的火炉

一切准备就绪后就可以向最终区域进发了，先把四个薪王的遗骨放到相应的王座，之后调查传火祭祀场中央的篝火处即可来到“火已消逝的祭祀场”，之后一路前进即可到达篝火“初始之火的火炉”，终点便是本作的最终 BOSS 战：薪王们的化身。如果玩家之前有完成“隆道尔的尤利雅”支线事件而且没有和她敌对的话（治愈“黑暗印记”），那么在 BOSS 前的大斜坡右侧、BOSS 战区域前能招募 NPC“隆德尔的白色影子”和“隆道尔的尤利雅”帮助自己战斗。

BOSS 薪王：薪王们的化身

1. 在和 BOSS 见面的那一瞬间，如果是系列老玩家的话，大概已经猜到最终 BOSS 的真实身份了吧。

2.BOSS 的攻击手段和武器种类都很多，在不同阶段他会换上不同的武器，其中第一阶段的攻击方式以及应对方式如下：

模式一：大剑。横扫是最普通的攻击手段，利用盾牌防御还是翻滚躲闪都可以。突刺由于出手快，需要提前躲闪，突刺后可以会接上普通攻击，注意连续回避。

模式二：魔法杖。BOSS 会使用结晶枪和灵魂激流作为主要攻击手段，前者为普通的远程攻击，不难躲开，后者的光束会以 BOSS 为中心逆时针扫射，绕着 BOSS 移动可以轻松躲掉。BOSS 还会发动结晶体护身，结晶体会不断向玩家发动远程攻击，但在一定时间后结晶会消失。由于结晶体附身配合其他模式会让玩家很难受，因此一旦 BOSS 使出这招后就不要继续攻击，等待其效果消退后再发动攻击，要不然 BOSS 的 HP 降低后切换成下一模式，结晶体和 BOSS 一起夹攻的话玩家会很难招架。

模式三：长枪，扫击和突刺，翻滚即可躲开，突刺一般是二连击，但有时候会是三连击，必须注意。冲刺攻击发动前 BOSS 会压低身体，往两侧翻滚即可躲开。贯穿的威力巨大，和之前其他 BOSS 的投技类似，这招不可防御，因此在看到 BOSS 武器尖端发火时就需要立即躲开。

模式四：曲剑。火球攻击的射程很远，但很容易就能躲开。BOSS 在持有咒术之火能没有使出火球时，他会使用另一招，使用后他的攻击力会在一段时间内显著提高。另外就是例行的横扫攻击，注意如果玩家躲开第一下的话，不要掉以轻心，因为第二下很快就来。另外,BOSS 也是会“盾反”的，注意不要贪刀或者正面攻击 BOSS。

第一阶段的 BOSS 会根据 HP 的剩余量以“模式一、模式二、模式三或者模式四”的顺序切换武器以及攻击方式，玩家如果输出够高的话部分模式可能会直接跳过到下一模式。当 BOSS 的血条扣完后便会进入第二阶段的战斗。

2. 第二阶段的战斗 BOSS 的攻击会更加大开大合，五连砍虽然威力很大，还能把玩家直接打到浮空，但利用翻滚其实不能躲闪（对于刚刚打完双王子的玩家来说应该不是什么难题），五连击的最后一下会砸地，注意翻滚时机或者直接远离 BOSS 的攻击范围。

BOSS 的投技威力巨大，常常会接在 BOSS 的提击后，主要 BOSS 的手部动作不要被抓住就行。BOSS 还会使用阳光之枪攻击玩家，分为往前投掷和砸地，前者观察轨迹技能轻松躲开，后者发动速度快但攻击范围小。BOSS 还会把阳光之枪射向空中，观察天空乌云的状态，在雷枪攻击玩家之前往右翻滚就可以躲开，当然，如果状况比较紧急，来不及观察乌云的话，连续翻滚也可以。

3.BOSS 的第二阶段比第一阶段要相对弱一点，除了攻击手段更少之外，BOSS 的防御力也比第一形态低了不少，但由于还是二连战的缘故，玩家此时的补给品可能会有点不够。因此在第二阶段要打得更谨慎一点，保持冷静，千万不能贪刀，只要坚持下去，胜利终究是属于玩家的。

三结局达成条件

结局“初始之火的继承者”：击败最终 BOSS 调查篝火即可。

结局“传火终结”：需要玩家把在“无主墓地”里获得的“火防女的眼眸”交给防火女并与她对话，在之后的选择中选择“是”，在击败最终 BOSS 后会在篝火旁边发现召唤防火女的印记，召唤后即可达成这个结局。玩家此时还可以选择杀死防火女，这样的话会达成另一个结局，但是没有相应的成就 / 奖杯。

结局“火的篡位者”：需要玩家完成支线“亚斯特拉的安里”，并且没和“隆道尔的尤利雅”敌对，之后击败最终 BOSS 调查篝火即可，在不进入下周木的情况下回到大本营，在原来“隆道尔的尤利雅”的所在地能获得她的套装以及武器。

收集部分

本作的收集部分相当庞大，但与成就 / 奖杯相关只占了其中的一小部分。不过即便如此，数量也是相当庞大。绝大部分收集都是可以在流程中获得，部分需要二周目甚至三周目才能获得，这使得玩家有必要进行多周目游戏。另外一些收集则和 NPC 的支线相关或者和特定誓约有关，这些就需要玩家注意不要错过支线事件和多联机来刷特定的誓约了。

戒指

日文名称	中文名称	效果	备注
生命の指轮	生命戒指	增加HP上限(1.07倍)	—
生命の指轮+1	生命戒指+1	增加HP上限(1.08倍)	—
生命の指轮+2	生命戒指+2	增加HP上限(1.09倍)	—
生命の指轮+3	生命戒指+3	增加HP上限(1.1倍)	—
太阳の王女の指轮	太阳公主戒指	逐渐恢复HP	—
エストの指轮	原素戒指	提高原素瓶的回复量(1.2倍)	—
エストの灰指轮	原素灰戒指	提高原素灰瓶的回复量(1.2倍)	—
绿化の指轮	绿花戒指	提高精力恢复速度	—
绿化の指轮+1	绿花戒指+1	提高精力恢复速度	—
绿化の指轮+2	绿花戒指+2	提高精力恢复速度	—
ハベルの指轮	哈维尔戒指	增加负重上限	灵魂炼成（离群恶魔的灵魂）
ハベルの指轮+1	哈维尔戒指+1	增加负重上限	—
ハベルの指轮+2	哈维尔戒指+2	增加负重上限	—
宠爱の指轮	宠爱戒指	增加HP、精力与负重上限	—
宠爱の指轮+1	宠爱戒指+1	增加HP、精力与负重上限	—
宠爱の指轮+2	宠爱戒指+2	增加HP、精力与负重上限	—

日文名称	中文名称	效果	备注
虏囚の锁	俘虏锁链	增加生命力、持久力与体力，但同时增加所受伤害	灵魂炼成（英雄古达的灵魂）
铁の加护の指轮	钢铁庇护戒指	增加物理伤害减伤率	—
铁の加护の指轮+1	钢铁庇护戒指+1	增加物理伤害减伤率	—
铁の加护の指轮+2	钢铁庇护戒指+2	增加物理伤害减伤率	—
魔力方石の指轮	魔力方石戒指	增加魔法伤害减伤率	—
魔力方石の指轮+1	魔力方石戒指+1	增加魔法伤害减伤率	—
魔力方石の指轮+2	魔力方石戒指+2	增加魔法伤害减伤率	—
炎方石の指轮	火方石戒指	增加火属性伤害减伤率	—
炎方石の指轮+1	火方石戒指+1	增加火属性伤害减伤率	—
炎方石の指轮+2	火方石戒指+2	增加火属性伤害减伤率	—
雷方石の指轮	雷方石戒指	增加电属性伤害减伤率	—
雷方石の指轮+1	雷方石戒指+1	增加电属性伤害减伤率	—
雷方石の指轮+2	雷方石戒指+2	增加电属性伤害减伤率	—
暗方石の指轮	暗方石戒指	增加暗属性伤害减伤率	—
暗方石の指轮+1	暗方石戒指+1	增加暗属性伤害减伤率	—
暗方石の指轮+2	暗方石戒指+2	增加暗属性伤害减伤率	—
斑方石の指轮	斑方石戒指	增加火电魔暗伤害减伤率	—
斑方石の指轮+1	斑方石戒指+1	增加火电魔暗伤害减伤率	—
血咬みの指轮	咬血戒指	提高出血耐性(+90)	—
血咬みの指轮+1	咬血戒指+1	提高出血耐性(+150)	—
毒咬みの指轮	咬毒戒指	提高中毒耐性(+90	—
毒咬みの指轮+1	咬毒戒指+1	提高中毒耐性(+150)	—
咒い咬みの指轮	咬咒戒指	提高诅咒耐性(+150)	—
人咬みの指轮	咬人戒指	提高出血、中毒、冷冻、诅咒的耐性(+40)	—
人咬みの指轮+1	咬人戒指+1	提高出血、中毒、冷冻、诅咒的耐性(+60)	—
骑士の指轮	骑士戒指	增加力气(+5)	—
狩人の指轮	猎人戒指	增加技巧(+5)	—
贤者の指轮	贤者戒指	增加智力(+5)	—
祭仪长の指轮	主祭戒指	增加信仰(+5)	无主墓地，祭祀场的侍女会卖
贪欲な金の蛇の指轮	贪婪金蛇戒指	提高发现力(+50)	—
贪欲な金の蛇の指轮+1	贪婪金蛇戒指+1	提高发现力(+75)	—
贪欲な金の蛇の指轮+2	贪婪金蛇戒指+2	提高发现力(+100)	—
贪欲な银の蛇の指轮	贪婪银蛇戒指	增加打倒敌人能获得的魂(+10%）—	
贪欲な银の蛇の指轮+1	贪婪银蛇戒指+1	增加打倒敌人能获得的魂	—
贪欲な银の蛇の指轮+2	贪婪银蛇戒指+2	增加打倒敌人能获得的魂	—
圣女の指轮	圣女戒指	增加记忆槽(+1)	伊莉娜处购买
深みの指轮	幽邃戒指	增加记忆槽(+1)	—
暗月の指轮	暗月戒指	增加记忆槽(+2)	誓约“暗月之剑”等级一的报酬
幼い龙印の指轮	稚嫩龙徽戒指	提高魔术威力	从NPC彼海姆的欧贝克那购买一定数量的魔术以后赠送
吠える龙印の指轮	狂吼龙徽戒指	大大提高魔术威力	—
大沼の指轮	大沼戒指	提高咒术威力	—
魔女たちの指轮	魔女们的戒指	大大提高咒术威力	—
モーンの指轮	摩恩戒指	提高奇迹威力	—
太阳の长子の指轮	太阳长男戒指	大大提高奇迹威力	—
伫む龙印の指轮	伫立龙徽戒指	延长魔法效果的时间	—
伫む龙印の指轮+1	伫立龙徽戒指+1	延长魔法效果的时间	—
伫む龙印の指轮+2	伫立龙徽戒指+2	延长魔法效果的时间	—
古老の指轮	老者戒指	缩短魔法咏唱的时间	—
古老の指轮+1	老者戒指+1	缩短魔法咏唱的时间	—
古老の指轮+2	老者戒指+2	缩短魔法咏唱的时间	—
宵暗の指冠	幽暗宝冠戒指	减少使用魔法时需要消耗的FP，但也会减少HP	—
狮子の指轮	狮子戒指	提高刺突属性的反击攻击力	—
狼の指轮	狼戒指	提高韧性	誓约“法兰守卫”等级二报酬
狼の指轮+1	狼戒指+1	提高韧性	—
狼の指轮+2	狼戒指+2	提高韧性	—
鹰の指轮	老鹰戒指	提高弓的射程	—
スズメバチの指轮	黄蜂戒指	提高致命一击的攻击力	—
骑士狩りの指轮	猎杀骑士戒指	提高对盾击时的精力攻击力	—
邪眼の指轮	邪眼戒指	打倒敌人时回复HP	“亚斯特拉的安里”支线赠送
邪眼の指轮+1	邪眼戒指+1	打倒敌人时回复HP	—

日文名称	中文名称	效果	备注
邪眼の指轮+2	邪眼戒指+2	打倒敌人时回复HP	—
ファランの指轮	法兰戒指	减少战技所需消耗的FP	NPC“逃脱者霍克伍德”赠送
龙鳞の指轮	龙鳞戒指	减轻背后攻击的伤害	—
马脚の指轮	马脚戒指	提高踢的攻击力	帕奇处购买
木目の指轮	木纹戒指	降低装备的损耗速度	将东方人骨灰交给侍女以后可以购买
木目の指轮+1	木纹戒指+1	降低装备的损耗速度	—
木目の指轮+2	木纹戒指+2	降低装备的损耗速度	—
フリンの指轮	弗林戒指	装备重量越少，攻击力越高	—
魔力の奇手の指轮	魔力怪手戒指	提高魔法的攻击力，但会降低减伤率	—
雷の奇手の指轮	雷电怪手戒指	提高雷电的攻击力，但会降低减伤率	—
炎の奇手の指轮	火焰怪手戒指	提高火焰的攻击力，但会降低减伤率	—
暗の奇手の指轮	暗怪手戒指	提高暗属性攻击力，但会降低减伤率	—
赤い泪石の指轮	红泪石戒指	HP大幅减少时，暂时提高攻击力	—
青い泪石の指轮	色泪石戒指	HP大幅减少时，暂时提高减伤率	NPC“不死聚落的葛雷瑞特”赠送
ロイド の剑の指轮	洛伊德剑徽戒指	HP最大时，暂时提高攻击力	—
ロイド の盾の指轮	洛伊德盾徽戒指	HP最大时，暂时提高减伤率	将圣骑士骨灰交给侍女以后可以购买
カーサスの乳环	卡萨斯乳白戒指	增加技术(+3)，且翻滚时能隐身	—
カーサスの血环	卡萨斯血环	提升翻滚的性能，但所受伤害也会增加	—
法王の右眼	教宗右眼	连续攻击的次数越多，攻击力越高	—
法王の左眼	法宗左眼	连续攻击时回复HP	灵魂炼成（冷冽谷的波尔多的灵魂）
エルド リッチの赤石	艾尔德利奇红石	使用致命攻击时回复HP	—
エルド リッチの青石	艾尔德利奇蓝石	使用致命攻击时回复FP	—
银猫の指轮	银猫戒指	完全减伤下落伤害，但太高还是会死	薄暮之国的希里丝赠送
静かに眠る龙印の指轮	沉眠龙徽戒指	消去装备者所产生的声音	购买了彼海姆的欧贝克一定数量魔法之后赠送
幻肢の指轮	幻肢戒指	在远处能够让装备者隐身	誓约“罗萨莉亚的手指”等级一报酬
暗い伪りの指轮	暗色伪装戒指	显示非游魂的实体	隆道尔的尤利雅贩卖
白い伪りの指轮	白色伪装戒指	显示非游魂的灵体	隆道尔的尤利雅贩卖
化生の指轮	化生戒指	动作会变成相反性别	—
头盖の指轮	头盖骨戒指	更容易吸引敌人	薪王鲁道斯掉落
灾厄の指轮	灾难戒指	受到伤害翻倍	—
牺牲の指轮	牺牲戒指	死亡时不会丢魂，但会失去戒指	—

咒术

日文名称	中文名称	获得方法	备注
火球	火球	咒术师初始/大沼的柯弭库斯处贩卖	—
火の玉	火球弹	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
炸裂火球	炸裂火球	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
混沌の火の玉	混沌火球弹	大沼的柯弭库斯处贩卖	
苗床の残滓	温床残渣	炼成	老恶魔王的灵魂
火炎喷流	喷流火焰	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
剃ぎ拂う炎	混沌横扫火炎	卡露拉处贩卖	—
炎の岚	火焰风暴	卡露拉处贩卖	—
混沌の岚	混沌风暴	卡露拉处贩卖	—
大发火	引燃烈火	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
净火	净化火焰	烟熏湖的尸体	—
罪の炎	罪业火焰	罪人都的尸体	—
毒の雾	毒雾	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
猛毒の雾	猛毒雾	烟熏湖的尸体	—
酸の喷射	喷射酸液	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
激しい发汗	剧烈出汗	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
激しい脂汗	剧烈油汗	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
铁の体	铁身躯	法兰城塞的尸体	—
内なる大力	内在潜力	参照流程部分	—
カーサスの烽火	卡萨斯的烽火	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
カーサスの孤炎	卡萨斯的弯火	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
ぬくもりの火	温火	誓约“累积者”等级二报酬	—
魅了	魅惑	卡露拉处贩卖	—
岩吐き	吐岩	炼成	离群恶魔的灵魂
黑炎	黑焰	卡露拉处贩卖	—
黑火球	黑火球	卡露拉处贩卖	—
黑蛇	黑蛇	炼成	霸王沃尼尔的灵魂

魔术

日文名称	中文名称	获得方法	备注
ソウルの矢	灵魂箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
强いソウルの矢	强力灵魂箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
ソウルの太矢	灵魂巨箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
强いソウルの太矢	强力灵魂巨箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
ファランの短矢	法兰短箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
强いファランの短矢	强力法兰短箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
ファランの矢雨	法兰箭雨	从彼海姆的欧贝克处购买	—
追尾するソウルの块	追踪灵魂块	从彼海姆的欧贝克处购买	—
追尾するソウルの结晶块	追踪灵魂结晶块	彼海姆的欧贝克处购买	—
降り注ぐ结晶	结晶降雹	炼成	结晶老者的灵魂
ソウルの枪	灵魂枪	彼海姆的欧贝克处购买	—
ソウルの结晶枪	灵魂结晶枪	彼海姆的欧贝克处购买	—
白龙の息	白龙吐息	炼成	妖王欧斯洛耶斯的灵魂
ソウルの奔流	灵魂奔流	大书库的隐藏门内的尸体	—
ソウルの大剑	灵魂大剑	击败咒蚀大树后尤艾鲁或彼海姆的欧贝克处购买	—
ファランの速剑	法兰快剑	彼海姆的欧贝克处购买	—
魔力の武器	魔力武器	彼海姆的欧贝克处购买	—
强い魔力の武器	强力魔力武器	法兰城塞的尸体	—
结晶魔力の武器	结晶魔力武器	彼海姆的欧贝克处购买	—
魔力の盾	魔力盾牌	彼海姆的欧贝克处购买	—
强い魔力の盾	强力魔力盾牌	伊鲁修尔的地下牢里牢房中背十字架的敌人掉落	—
隐密	密探	彼海姆的欧贝克处购买	—
音送り	放出声响	彼海姆的欧贝克处购买	—
致死の水银	致死水银	彼海姆的欧贝克处购买	需要古老卷轴
照らす光	光明照耀	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
修理	修理	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
见えない武器	隐形武器	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
见えない体	隐形身躯	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
拟态	拟态	详见NPC安里支线	—
歪んだ光壁	扭曲光壁	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
深みのソウル	幽邃灵魂	炼成	幽邃主教群的灵魂
强い深みのソウル	强力幽邃灵魂	誓约“噬神者的守卫”等级一奖励	—
追う者たち	追踪者	卡露拉处获得	—
暗の刃	黑暗刀刃	卡露拉处获得	—

奇迹

日文名称	中文名称	获得方法	备注
回复の施し	略施恢复	侍女处购买	—
回复	恢复	伊莉娜处购买	—
中回复	中恢复	伊莉娜处购买	—
大回复	大恢复	冷冽谷的尸体	—
太阳の光の愈し	阳光疗愈	炼成	舞娘的灵魂
生命涌き	生命力涌现	伊莉娜处购买	—
光の恵み	光芒恩惠	伊莉娜处购买	—
太阳の光の恵み	阳光之惠	罗萨莉亚的灵魂	—
治愈の泪	治愈眼泪	伊莉娜处购买	—
惜别の泪	惜别	伊莉娜处购买	—
家路	返回	伊莉娜处购买	—
助言求め	寻求建言	幽邃圣堂	第一次遇到巨人时过去后中层的尸体上
固い誓い	坚定誓言	誓约“太阳战士”等级一报酬	—
フォース	原力	伊莉娜处购买	—
放つフォース	原力并射	洋葱骑士支线	—
神の怒り	神明震怒	罪业之都的尸体	—
雷の枪	雷枪	法兰城塞尸体，离散恶魔附近	—
雷の大枪	大雷枪	誓约“太阳战士”等级二报酬	
太阳の光の枪	阳光之枪	炼成	诸王的灵魂
雷の杭	雷电柱	烟熏湖中巨大沙虫掉落	

日文名称	中文名称	获得方法	备注
岚の落雷	风暴落雷	炼成	无名之王的灵魂
天使の光柱	天使光柱	大书库顶层笼子内的尸体	—
武器の祝福	祝福武器	伊莉娜处购买	—
雷の剑	雷电剑	伊鲁修尔的地下牢的尸体	—
暗月の光の剑	暗月光剑	誓约“暗月之剑”等级二报酬	—
魔力防护	魔力防护	伊莉娜处购买	—
大魔力防护	大魔力防护	古龙顶端的尸体	—
黑剑	黑剑	伊莉娜处/卡露拉处购买	递交隆多尔点字圣典
沈默の禁则	沉默禁令	伊莉娜处/卡露拉处购买	递交隆多尔点字圣典
死者の活性	死者活化	伊莉娜处购买	递交洛斯里克点字圣典
赎罪	赎罪	法兰要塞的尸体	—
深みの加护	幽邃庇护	伊莉娜处购买	递交深邃点字圣典
蚀み	侵蚀	伊莉娜处购买	递交深邃点字圣典
ドーリスの蚀み	朵丽丝的侵袭	详见流程部分	—
生命狩りの镰	猎命镰刀	炼成	艾尔德利奇的灵魂

肢体动作

日文名称	中文名称	获得方法
前を指さす	指向前方	初期
上を指さす	向上指	初期
下を指さす	向下指	初期
手を振る	挥手	初期
手招き	招手	在传火祭祀场与隆道尔的尤艾尔对话
呼びかけ	呼叫	火祭祀场屋顶，鸟窝交换获得（女神的祝福）
欢迎	欢迎	从大沼的柯弭库斯获得
赏赞	称赞	从雷欧纳尔（薪王王座边上的NPC）获得
静かな意志	沉静意志	“亚斯特拉的安里”支线中获得
跳ねる欢喜	开心跳跃	初期
欢喜	喜悦	初期
两手欢喜	高举双手狂喜	洋葱骑士事件获得
エイエイオー	欢呼	与铁匠对话获得
太阳赞美	赞美太阳	在洛克高斯城的太阳祭坛获得
感谢を！	致上谢意！	击败或者被“猎杀骑士卓力格”击败后获得
一礼	鞠躬	初期
丁宁な一礼	郑重道谢	在法兰城塞召唤“海兹尔”，需要给罗莎莉亚献上发青舌头
贵人の一礼	贵族式鞠躬	与“隆道尔的尤利雅”对话
开战礼	战前鞠躬	召唤“隆德尔的白色影子”，需要有5个“黑暗印记”
不死队の仪礼	不死队的礼仪	与法兰城塞的法兰老狼对话
暗月の誓约礼	暗月誓约鞠躬	详见“薄暮之国的希里丝”支线
剑に誓って	以剑立誓	召唤“黑手的哥德希尔特”
祈り	祈祷	在不死街营救NPC“卡里姆的伊丽娜”的时候选择碰她
隐密	密探	学习一定程度的魔法以后与“威海姆的彼海姆的欧贝克”对话
休息	休息	在篝火休息
へたり込み	失意	与NPC“逃脱者霍克伍德”赠送对话
パッチ座り	帕奇式坐法	在祭祀场与“不屈不饶的帕奇”对话（在他坐下之后）
土下座	下跪	与帕奇的支线中选择“不原谅他”，并且让他“别装傻”即可获得
乾杯	干杯	在不死聚落与洋葱骑士的事件
寝る	睡觉	在不死聚落与洋葱骑士的事件
丸くなる	蜷曲	将罗蕾塔的遗骨交给NPC“不死聚落的葛雷瑞特”后，刷新地图以后再次对话即可获得
大の字	伸展四肢	罪业之都的篝火边上
古龙への道	踏上古龙道路	详见流程部分

文 秋沙雨 美编 小瑟

星之海洋5 忠诚与背叛	Square Enix	角色扮演
PS4	スターオーシャン5 -Integrity and Faithlessness-	日版
	2016年3月31日 / 本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为7980日元	

自PS3世代中期的《星之海洋4 国际版》之后，“《星之海洋》系列”就久久未有音讯。在2015年春季，SE正式公开了系列的最新正统续作，在经过了一年的等待之后这部作品才得以正式问世。虽然流程长度和地图探索有些不尽人意，不过精细的画面以及充分发挥了次世代主机机能的无缝切入战场与爽快的60帧战斗足以吸引RPG爱好者们。本作的PS3版将在4月28日发售，中文版的发售日目前还尚未正式确定。

系统详解

在进入主菜单之后可以选择“NEW GAME（开始新游戏）”、“LOAD GAME（读取存档）”和“SETTINGS（游戏设定）”三个项目。

由于本作和系列之前的作品一样没有二周目设定，所以当一周目通关之后想要挑战更高难度的话直接选择“NEW GAME”即可。

在一开始可以选择的“EARTH”和“GALAXY”两个难度，由于本作的难度奖杯与这两个难度无关，所以在一周目进行游戏时选择适合自己的难度来进行游戏即可。

操作

地图探险

键位	功能
○	对话 / 调查 / 确认
×	加速跑 / 取消
□	步行
△	打开菜单
L1	切换菜单项目类型
R1	切换菜单项目类型
R3	重置镜头
左摇杆	移动 / 选择
右摇杆	控制镜头
十字键	选择 /（↑与↓）调整镜头远近距离
OPTIONS	查看该区域的大地图
按下触碰板	切换小地图的表示范围

战斗

键位	功能
○	小攻击 /（长按）小攻击战斗技能
×	大攻击 /（长按）大攻击战斗技能
□	防御 / 防反
△	打开菜单
L1	切换目标
R1	切换目标
R2+十字键←→	切换发动必杀技的角色
R2+○	发动指定角色的必杀技
R2+L2	更改必杀槽的消耗度
R3	重置镜头
左摇杆	控制操作角色移动
右摇杆	控制镜头
十字键←→	切换操作角色
十字键↑↓	切换操作角色在自动战斗时的模式（手动或者自动）
按下触碰板	切换小地图的表示范围

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Developed by tri-Ace Inc.
© CHARACTER DESIGN:akiman

战斗界面

①所操作角色的 HP、MP
②可发动必杀技的角色
③必杀槽
④当前连击数
⑤伤害输出
⑥小地图
⑦我方角色或者敌人所使用的战斗技能
⑧所操作角色与敌人的距离
⑨目标敌人的名字、状态与剩余 HP
⑩当前目标

地图探索

大地图与小地图

由于本作采用的是无缝切入战斗与剧情的形式，所以为了方便玩家们战斗，本作的各个区域都设置得比较宽阔，而相对的，也有很多可以让玩家们探索的地方。

在右上角的小地图或者按下 OPTIONS 键后开启的大地图里玩家可以查看该区域的信息。通过队伍技能解锁的地图信息只能够在小地图里查看，大地图中只能看到关于目的地、商店或者存档点之类的地图图标。调查点、宝箱位置和地图上敌人的位置需要在完成特定的任务后学习相关队伍技能才能够进行解锁。

地图的探索

在学习了对应的队伍技能之后，地图上就会出现对应的采集点，碰触调查点按下○键就能够进行采集调查，除了能够入手素材等道具之外，还能够和平时战斗一样获得经验值、FOL 以及 SP 点数。

采集完之后只是单纯地切换区域的话调查点是不会再次出现的，需要到城镇的旅馆或者飞船的休息室里进行休息之后野外区域的调查点才会复活。

在野外除了有敌人和探索点之外还有宝箱。宝箱的位置一开始不会在地图上有所标注，不过可以直接打开宝箱拿道具，除了有一般的宝箱之外还有上了锁的宝箱，需要特定的队伍技能才能开启。宝箱开启了之后是不会刷新的。

采集探索点

在学习了队伍技能“采集”之后在地图上就能看到绿色的采集点，可以采集到植物类的素材或者回复品。

挖掘探索点

在学习了队伍技能“掘削”之后在地图上就能看到黄色的采集点，通常出现在墙壁上，可以采集到矿物类的素材。

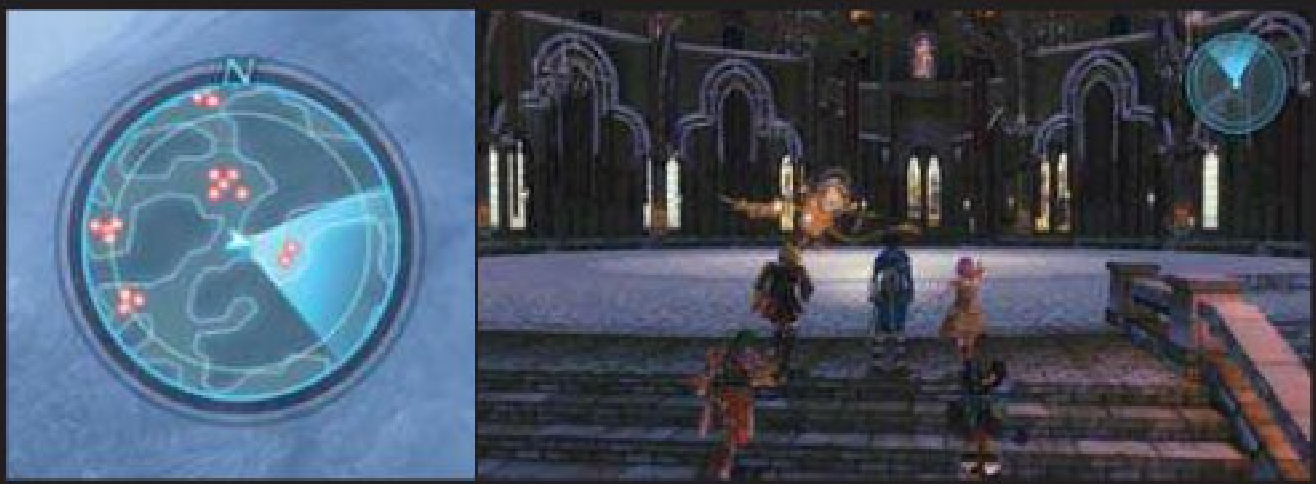
渔业探索点

在学习了队伍技能“渔业”之后在地图上就能看到蓝色的采集点，通常出现在水边，可以采集到水产类的素材。

宝箱

在学习了队伍技能“トレジャ－サ－チ”之后在小地图上就能看到宝箱的位置，上了锁的宝箱需要学习队伍技能“键开け”才能打开。

敌人



在学习了队伍技能“エネミ－サ－チ”之后在小地图上就能看到看到敌人的位置。

城镇设施

商店(ショップ)

可以购买道具、装备、素材等物品，根据流程的进展或城镇的不同，玩家在所能够购买到的装备也会有所变化。一些基本的素材、食材或者回复用的“**ユ－ズ**”类都能够在商店里购买，而效果更好的道具则只能通过合成或者与敌人战斗后掉落来获得。

在购买装备时，可以在购买之后选择让角色直接穿戴装备。武器类的装备会固定装备给某个角色，而防具类与饰品类的装备则需要在购买后在所能装备的角色里选一个来进行装备。

除了能够购买物品之外还能够贩卖物品，提升队伍技能“**セ－ルスト－ク**”的等级能够让物品的卖出价不断提升。

旅馆(宿屋)

在每个城镇都有可以休息的旅馆，休息时需要花费FOL，在休息之后HP和MP就会回满，同时此前在野外区域里被玩家采集过的探索点会恢复成能够采集的状态。在部分地方（例如**スタ－ル**村或者飞船“查尔斯·D·格尔”）休息是不需要花费FOL的。

委托展板(クエスト掲示板)

委托系统算得上是本作的支线系统，在三大国家的首都城市里都有委托展板。

委托的内容大致分为收集道具和讨伐敌人两种，除此之外还有在**ミ－ドック**的维尔切委托和寻找**ラドル**系列的委托。委托任务没有限时限制，在把游戏通关之后再重新读档来从头开始做委托也是可以的。

有些委托是随着流程的进行而出现的，而有些委托则是需要完成特定的委托之后才会出现，接受委托之后也不会有强制的委托期限。委托的奖励内容多种多样，固定的奖励为经验值、FOL以及SP点数，其他奖励除了有一些难入手的道具或装备之外，还有当前流程里很难获得的技能书或者解锁新的队伍技能的道具。

PA(プライベ－トアクション)

能够在城镇或者野外里与同伴们触发的特殊小对话，通过PA对话玩家可以更加容易地把握各角色的个性。

在野外或者走过某个地点时会触发PA小对话，而大部分的对话是需要先在某个地点（基本上来说是距离旅馆比较近的地点）找到一个浮着口哨图标的黄色圆圈，当玩家控制菲德尔踩上去之后其他角色就会在城镇里散开。

这时候画面的角落就会出现没有被点亮的菱形标志，打开城镇地图就能看到某些同伴的图标会变成一个方形气泡对话框的图案，操作菲德尔靠近这个角色就会触发PA。

PA的内容有长有短，有的长达一两分钟，而有的甚至只有一句话。部分转珠需要触发特定的PA后才能够解锁。部分PA还会出现选项，这会影响到菲德尔与该角色之间的好感度。

遗却的圣堂(遺却のカテドラル)

在进入某些地区时打开地图会发现地图上有一个黑色的标志，那个标志就是“遗却的圣堂”。在遗却的圣堂里玩家能够挑战到当前流程没法遇到的BOSS和杂兵，在打败BOSS之后能够拿到宝箱，在没有通关的情况下，宝箱里的装备能够对主角在平时的冒险提供很多帮助。

遗却的圣堂在进去之后可以选择出去，不过当碰触到教堂尽头的黑洞之后就必须在打倒所有的敌人之后才能从圣堂里出来。

虽然圣堂里的宝箱在游戏通关前也能拿到，不过圣堂里的敌人是会变化的，想要收集敌人图鉴的话就最好每次到能够自由走动的时间时就去刷一次圣堂。

会出现圣堂的地点为：**ミノ－ズ**海岸、**レスリア**平原、东**エイヒッド**山脉·西部、**トレク－ル**砂丘、**エイヒッド**山脉·**ノ－スソ－マ**地方、**フォ－トレス·オブ·トライド－ル** A2。

宇宙船“查尔斯·D·格尔(チャ－ルズ·D·ゴ－ル)”

在游戏中盘的一段时间和最终战前，玩家可以操作主角在宇宙船“查尔斯·D·格尔”上自由行动。

宇宙船具备了城镇的基本设施，在**プライベ－トル－ム**可以进行休息（不需要花费 FOL），在**トランスポ－タ－**可以触发 PA、进行道具的补给、利用回复点回复全队伍的 HP 和 MP、存档和进行传送。

在野外或者城镇里没有触发 PA 事件或者剧情时，在道具栏的"贵重品"里可以使用通信机回到"查尔斯·D·格尔"，进行补给之后再利用**トランスポ－タ－**的传送设施传送到野外。

利用传送设施进行传送时是无法传送到城镇里面的，在传送到对应的地区时会被传送到城镇的入口处，往回一走就能够进入各个城镇里了。

菜单

在非战斗的情况下按△键就能够打开游戏的菜单，甚至在非播片类的过场剧情里也能够打开菜单。

在菜单的右上角可以确认游戏时间、SP 点数以及 FOL（本作里的货币单位）。

在画面正中央是队伍角色的 HP 与 MP 现状。

画面的左边栏则是各项分类菜单。

角色状态（ステ－タス）

在菜单页面下按□键之后选择的图标就会移动到画面正中央的角色立绘上，选择一个角色按下○键就能够查看该角色目前的各项参数。

在角色状态页面可以使用 L1 键和 R1 键来切换角色，按下○键能够切换角色立绘的大小。

在画面的右边是目前该角色所装备的武器、防具、饰品以及转珠。在左边栏里是该角色目前的各项参数以及对各属性的耐性。

参数名称	参数含义
LV	角色的等级，积累经验值就能够提升，提升等级时角色的各参数也会增加。
EXP	当前角色所拥有的经验值总值。
必要 EXP	距离下一个等级所需要的经验值。
HP	角色的生命值，当 HP 为 0 时角色就会进入战斗不能的状态。
MP	使用战斗技能时所消耗的数值。
ATK	角色的物理攻击力，数值越高，物理类技能给予敌人的伤害也就越大。
INT	角色的魔法攻击力，数值越高，咒印术类技能给予敌人的伤害也就越大。
DEF	角色的物理防御力，数值越高，当角色受到敌人的物理类攻击时所受的伤害就会越小。
MEN	角色的魔法防御力，数值越高，当角色受到敌人的咒印术类攻击时所受的伤害就会越小。

道具（アイテム）

道具共分为可使用道具（**ユ－ズアイテム**）、技能书（**スキルブック**）、食物（**食べ物**）、武器、防具、饰品（**アクセサリ－**）、素材、重要道具（贵重品）共计 8 个类型。可以使用 L1 键和 R1 键来切换道具类型，使用△键可以切换道具的表示顺序。

其中可使用道具和食物时能够直接在道具栏里使用的。

技能（スキル）

在本作里，技能分为能够在与敌人进行战斗时使用各种招式的"战斗技能（**バトルスキル**）"以及为冒险或战斗提供帮助的"队伍技能（**パ－ティ－スキル**）"两种。

战斗技能（バトルスキル）

战斗技能是在战斗里长按○键和 × 键所能使用的技能，包括了物理技能与咒印术两种类型。

在菜单栏里，战斗技能相关的功能分为"使用战斗技能（**バトルスキル**使用）"、"学习战斗技能（**バトルスキル**习得）"和"设置战斗技能（**バトルスキル**设定）"三种。

在"使用战斗技能（**バトルスキル**使用）"的页面里可以使用米琪或者菲欧蕾的回复类咒印术来给指定角色回复 HP 或者治疗异常状态，又或者是给整个队伍回复 HP，在该情况下使用咒印术时不需要咏唱。

在"学习战斗技能（**バトルスキル**习得）"的页面里可以使用技能书来让角色学习指定技能。本作里的技能书分为三个系列，每两个角色共用一个系列（彼此共用同一个系列），在不使用合成系统"执笔"来合成技能书的前提下，在流程、宝箱或者委托里最终都会拿到 2 ~ 3 本同样的技能书，学习战斗技能时会消耗一本技能书。在已经学习了该技能的情况下再对着技能使用

在"设置战斗技能（**バトルスキル**设定）"页面能够给角色装备远距离和近距离各两个技能，在该页面按下□键还能切换到咒印术的设定页面，在这个页面里玩家可以设置米琪和菲欧蕾在非玩家手动操作的状态下进行战斗时所使用的咒印术。

队伍技能（パ－ティ－スキル）

队伍技能是能够让队伍全员共同享有的技能，其效果多种多样，有能够解锁新的合成系统的技能，也有能够提高特定类型敌人的道具掉落率的技能。既能给平时探索带来帮助，又能提高战斗效率。

队伍技能的解锁基本与委托和 PA 有关，只有极少部分是能够自动获得的。

在解锁队伍技能之后并不能够立即使用，而是需要消耗 SP 点数来点亮图标使其等级变成 1 之后才会产生效果。由于队伍技能没有熟练度可言，所以想要升级的话只能通过消耗 SP 点数。

队伍技能绝大多数为被动型技能，有极少数技能是需要玩家把光标移动到图标上按下□键之后才能够使用。

转珠（ロ－ル）

转珠系统是本作的一大特色，转珠融合了战斗指令与技能效果两大功能，在赋予各角色各种效果的同时也会影响到他们在战斗时的行动。

转珠分为攻击系、防御系、回复系、援助系和特熟系五种类型。

转珠系统的菜单分为“设定转珠（ロ－ル设定）”和“学习转珠（ロ－ル）”两种。

在“设定转珠”的页面里可以让队伍的各角色（包括莉莉娅）装备转珠，一个角色最多可以装备4个转珠，同一个转珠不能给两个角色同时装备，所以根据角色的战斗风格来组合各个转珠是十分重要的。

转珠也有着等级设定，在“学习转珠”页面里可以通过消耗SP点数来提升转珠的等级。同时转珠也有着熟练度的设定，转珠的熟练度与战斗的次数有关，转珠的熟练度越高，那么升级至下一级时所需要的SP点数就越少。

通过升级个别转珠或者复数的转珠还能派生出其他类型的转珠，通过PA等途径也能够获得转珠。

更换装备（装备变更）

在装备页面可以让角色装备武器、防具和饰品，一个角色能够装备两个饰品，莉莉娅也能够进行装备的更换，不过她无法装备武器。在更换装备页面里按下△键可以让该角色的装备变成系统判定的最强装备，按下□键可以把右边的状态栏切换到角色情报，更加直观地查看更换装备时角色各项参数的变化。

合成系统（クリエイション）

合成系统是用来制作或者强化道具的系统，会对玩家在游戏中后期的战斗或者在做委托任务时提供必要的帮助。

合成系统分为菜单合成、编辑合成以及装备强化三种形式。

合成系统是与ミ－ドック的ウェルチ支线委托系列有关，随着剧情的进展和在队人物的不同而能触发新的剧情以及委托，当完成委托之后就会解锁特定的队伍技能，从而解锁对应的合成项目。

菜单合成（レシピ合成）

菜单合成共有7个项目，分别对应着7个队伍技能。玩家需要升级每个项目对应的队伍技能来解锁新的合成菜单。

在合成菜单的右边是关于该道具的介绍以及合成所需的材料、合成品的类型以及合成出来的数量。

●调合

对应队伍技能“调合”，合成的内容基本为回复类道具和攻击类道具。

●工作

对应队伍技能“工作”，合成的内容基本为攻击类道具以及埃马森、安奴能够使用的技能书。

●锻冶

对应队伍技能“锻冶”，合成的内容基本为武器或防具。

●细工

对应队伍技能“细工”，合成的内容基本为饰品。

●料理

对应队伍技能“料理”，合成的内容基本为料理（能够用来回复HP、MP的同时还附带各种效果）。

●执笔

对应队伍技能“执笔”，合成的内容基本为技能书以及能够瞬间放出咒印术的技能卡片。

●炼金

对应队伍技能“炼金”，合成的内容基本为素材。

编辑合成（クリエイティブ合成）

对应队伍技能“クリエイティブ合成”，用于随机合成道具的系统。将各种道具进行融合之后能够产生新的道具，素材道具的上限可以通过提升队伍技能的等级来进行增加，最多可以增加至6个。

在画面的下方标注有合成品的类型以及其品质、所含不洁物的数值，这两项数值会影响到合成的最终结果。同样的组合所合成出来的东西也许会有所不同。部分道具是只能通过编辑合成来获得的。

装备强化

对应队伍技能“武器强化”、“防具强化”和“アクセサリ－强化”，用于强化武器、防具和饰品等装备的系统。每个装备的可强化次数上限取决于该装备类型对应的队伍技能等级，等级越高，可强化的次数就越多。当技能装满而可强化次数还有剩余的时候，可以继续进行强化来让新的效果覆盖旧的效果。

通过装备强化除了能够提升装备的基本参数之外还能附加各种各样的强化效果。能够用来当做素材的是除了贵重品之外的所有道具，哪怕是回复类道具和料理也能够作为装备强化的素材来使用。

资料

用来查看关于本作的各种资料。

●あらすじ

回顾目前为止的故事剧情。

●クエスト

可以查看委托的完成进度和已经完成的委托。

●バトルコレクション

战斗收集，内容为记录玩家在战斗时的各种数据（累积连击数、累积上伤害值、最高连击数等等）和在特定条件下所达成的行动（让米琪使用普通小攻击打倒敌人、让菲德尔使用气功掌同时击中3个敌人等等），达成某些项目之后还能够获得转珠奖励。

●图鉴

分为道具图鉴与战斗图鉴两种，按下□键可以在道具图鉴与战斗图鉴之间来回切换，在左下角标注有当前两个图鉴的收集完成率。

●词典

查看关于本作的各项介绍，分为游戏教学（ゲ－ムヘルプ）、地名・设施、人名、组织・势力、惑星・天体、技术・理论其他（その他）七个类型项目。

读盘（ロ－ド）

读取存档，顺便一提的是本作只能通过存档点来进行存档。

游戏设定（セッティング）

设定游戏系统的内容，按下□键能够让游戏设定初始化。

友情提醒：如果对本作的镜头感到头昏的话建议把“カメラ感度：上下”和“カメラ感度：左右”给调低一些。

设定名称	功能介绍
ワイヤレスコントロ－ラ－震动（ON/OFF）	是否开启手柄振动
操作タイプ メニュ－（タイプA/タイプB）	更换菜单操作时的按键配置类型（○键与 × 键功能互换）
操作タイプ バトル（タイプA/タイプB）	更换战斗操作时的按键配置类型（○键与 × 键功能互换）
カメラ操作 上下（ノ－マル/リバ－ス）	更换操作上下方向镜头时的习惯，ノ－マル为通常类型，リバ－ス为上下互换（即右摇杆上推时镜头向下，下推时镜头向上）
カメラ操作 左右（ノ－マル/リバ－ス）	更换操作左右方向镜头时的习惯，ノ－マル为通常类型，リバ－ス为左右互换（即右摇杆左推时镜头向右，右推时镜头向左）
カメラ感度：上下	上下控制镜头时的操作敏感度调整，数值越高，镜头的移动速度与反应速度越快
カメラ感度：左右	左右控制镜头时的操作敏感度调整，数值越高，镜头的移动速度与反应速度越快
リザ－ブラッシュタイプ（操作キャラクタ－が发动/个别に设定）	切换发动必杀技时的操作类型，“操作キャラクタ－が发动”为让玩家所操作的角色发动，“个别に设定”为让设定好的其他角色发动
リザ－ブラッシュ演出（ON/OFF）	是否开启必杀技演出效果
タ－ゲットチエンジ（マニュアル/セミオ－ト）	战斗时的锁定功能风格切换，マニュアル为手动切换，セミオ－ト为自动切换至距离玩家最近的敌人
ダメ－ジ数值表示（ON/OFF）	是否开启伤害值的标示
ミニマップ表示（ON/OFF）	是否开启小地图
キャラクタ－ボイス（ON/OFF）	是否开启角色语音，在“个别设定”里可以设定7个队伍角色与其他角色（その他），把角色名字左边的√消除的话角色在剧情里就不会有语音了
イベント字幕（ON/OFF）	是否开启剧情对话的字幕
マスタ－音量	调整游戏的整体音量

设定名称	功能介绍
ボイス音量	调整角色语音的音量
BGM音量	调整背景音乐的音量
SE音量	调整音效（包括战斗音效）的音量
バトルBGM引き継ぎ（ON/OFF）	是否让下一场战斗的BGM接着上一场战斗的BGM

战斗

遇敌

本作的遇敌是采用无缝切入的形式，在地图上与敌人接触或者攻击敌人之后就会当场进入战斗状态，在开战前攻击敌人或者被敌人攻击的话会让我方成员在附加状态的情况下开始战斗。

在地图上遇到敌人时，可以在靠近敌人之后按○键、× 键或者□键攻击敌人来进入战斗。

特殊遇敌	效果
在被发现前攻击敌人后进入战斗（ADVANTAGE ATTACK）	在我方全体人员的物理攻击力和魔法攻击力提升的情况下开始战斗。
被敌人攻击后进入战斗（SURPRISE ATTACK）	在我方全体人员的物理防御力下降的情况下开始战斗。

角色更换与行动设置

在战斗里，玩家可以使用十字键的←与→来在各角色之间来回切换可操作角色，既能够在战斗时马上切换，也能够在打开菜单的暂停情况下切换。

在操作某个角色时可以使用十字键的↑与↓来切换角色在自动行动时的行动模式，分为自动行动与手动行动（Manual）两种，系统默认的模式为自动行动，当调整到手动行动时角色在战斗里就不会有任何动作。

由于领队角色固定为菲德尔，所以在开战前系统会自动把角色切换到上一场战斗里玩家最后所使用的角色，在战斗结束之后就会自动切换回菲德尔。

战斗结算

在战斗结束后会自动结算经验值、FOL、SP点数以及敌人所掉落的道具，队友的升级也是在战斗结算时进行的。

逃走

本作的逃走并非在菜单直接选择指令的形式，而是让玩家控制操作角色往战场边缘的蓝线上移动，这时候会出现一个黄色的倒计时槽，当倒计时槽满的时候就能够从战斗中逃离。在逃走时无法获得战斗报酬，同时在战斗时打败过的敌人也会重新复活。

一旦队伍全灭就只能读取最近一个存档重来，由于本作的存档只能在存档点进行，所以在战斗时判断是否逃走也是玩家所该思考的一件事。而在剧情战和遗却的圣堂的战斗是无法逃走的。

友情提醒：当操作角色为非德尔以外的角色时，在开战的时候角色很有可能会处于战场的边缘线上或者边缘线之外，如果不进行移动的话就会自动进入逃走的倒计时状态，所以在开战时首先要做的就是先调整好操作角色的站位。

战斗锁定

本作的锁定系统是需要在菜单的设定画面进行调整的，マニュアル为手动切换，セミオート为自动切换至距离玩家最近的敌人。手动切换的操作方法为按下 R1 键或者 L1 键，同时按下两个键时会切换到距离操作角色最近的敌人身上。在自动切换的情况下长按 L1 键或者 R1 键就会把目标锁定在当前的敌人身上。

需要注意的是，如果操作米琪或者菲欧蕾这类法师型的角色进行咒印术的咏唱时切换敌人的话，咒印术的目标也依然是上一个锁定的敌人，由于咏唱无法取消，所以在战斗时要多加注意。

小攻击与大攻击

使用○键和 × 键能够分别使出普通的小攻击与大攻击，配合战斗技能来进行连击。

远距离和近距离的小攻击与大攻击也是会产生变化的。

在本作里，小攻击、大攻击以及防御之间是三角相克的关系，小攻击克制大攻击，大攻击克制防御，防御克制小攻击。在敌人使用大攻击的时候周身会出现蓝色的气场，在气场出现时使用小攻击就能将其攻击打断。

战斗技能

在战斗时长按○键或者 × 键就能够使用设置好的战斗技能。玩家能够为一个角色设置 4 个战斗技能，而这 4 个技能又分为近距离与远距离两种类型，即近距离小攻击、近距离大攻击、远距离小攻击、远距离大攻击四种类型。

根据玩家与目标敌人的距离不同，所能发动的战斗技能也会有所不同。距离的判定以战斗画面左上角的“LONG”（远距离）或者“SHORT”（近距离）来进行判断。设置在○键和 × 键的战斗技能有一点不一样就是 × 键的战斗技能所消耗的 MP 会比技能或咒印术原本所需的 MP 要多，相对的，它们所输出的伤害也要比原本要有所增加。在使用了战斗技能之后，在技能的动作结束之前再次使用○键或者 × 键使出下一个连携（可以是相同的技能）时就会出现“取消奖励（CancelBonus）”，取消奖励一次可以获得 25%（即 125%），最多可以叠加至 200%，不过直接在菜单使用咒印术的时候无法发动这个效果。

在战斗时打开菜单可以更换战斗技能。操作米琪或者菲欧蕾的时候除了能够使用设置在○键或者 × 键的咒印术之外，还能够在菜单的“咒印术”项目里直接选择咒印术来使用。回复类的咒印术无法作为战斗技能装备到○键和 × 键，只能通过打开菜单来进行发动。

在战斗里，莉莉娅虽然没法进行操作，不过她会根据玩家所装备的转珠来进行行动，给我方队员施加各种有利的状态（例如物理攻击力提升、魔法防御力提升等等）。

技能和咒印术都有着等级和熟练度的设定，在战斗里使用战斗技能就能够积攒熟练度，熟练度达到 100% 之后战斗技能的等级就会提升，然后熟练度会重新从 0% 开始算起，战斗技能的等级越高，其威力、效果、连击数或者所需的 MP 也就越大。绝大多数的战斗技能只能给通过在战斗时使用来提升熟练度，而回复类咒印术是一个例外，回复类咒印术能够在平时跑地图的时候使用，使用时也会积攒熟练度。

防御与防反

在战斗时按下□键就能够防御敌人的大攻击，从而减少来自敌人的伤害，在防御成功后再按一次□键就能够使用防反来对敌人进行反击。

在防御状态下慢慢推动左摇杆的话能够一边防御一边以敌人为中心进行缓慢的前后移动。

在防御状态下很迅速地前后左右推动左摇杆的话还能让角色使用滑步来躲过敌人的攻击，操作方法与“《传说》系列”的滑步类似，接触过这类战斗系统的玩家想必能很容易上手。

必杀槽（リザーブゲージ）

本作的必杀槽不仅仅与必杀技有关，同时也与战后结算的奖励有关。必杀槽的积攒共分为 5 个阶段，当数值的综合达到 500% 的时候等于是把必杀槽给积攒满了。

必杀槽的积攒与小攻击、大攻击与防御的三角相克关系有关，同时这三个行动也对应着不同的积攒效果：使用小攻击的普通攻击或者战斗技能来攻击敌人时红色的槽就会增加，战斗获得的经验值会按百分比增加；使用大攻击的普通攻击或者战斗技能来攻击敌人时蓝色的槽就会增加，战斗获得的 FOL 会按百分比增加；当防御敌人的攻击成功时绿色的槽就会增加，战斗获得的 SP 点数就会增加。

当攻击或者防御被打断时、操作角色进入战斗不能的状态时以及操作角色受到敌人的防御反击时必杀槽也会减少。

必杀槽的上涨速度与连击数有关，当连击数上升时必杀槽也会随之增加，每 10 连击增加 20%，增加上限为 100 连击的 300%，连击次数超过 100 以后伤害必杀槽的增长速度也不会再继续加快。

通过装备对应的转珠或者使用合成系统合成出附带必杀槽上涨速度增加效果的装备就能够加快必杀槽的积攒速度。

必杀技（リザ－ブラッシュ）

在本作里每个可操作角色都有一个必杀技，按住 R2+ ○键就能够发动必杀技。队伍角色必杀技既有攻击类，也有回复类的。

通过设定画面可以调整必杀技的使用模式，分为“操作**キャラクタ－が**发动”（为让玩家所操作的角色发动）和“个别に设定”（让设定好的其他角色发动）两种，设定为“个别に设定”的情况下，在战斗时按住 R2 键 + 十字键←→可以切换发动必杀槽的角色。

在通常进入战斗的情况下发动必杀技的话会一口气消耗所有的必杀槽，同时伤害倍率也会根据必杀槽的阶段而有所提升。如果不想因为使用必杀技而一口气把必杀槽全都消耗光的话，按下 R2+L2 键就能够将发动必杀技时都使用的必杀槽阶段向下调整。

战斗菜单

在战斗时按下△键就会打开战斗菜单，利用该菜单可以做出各种各样的行动。

利用战斗菜单来使用道具或者咒印术的时候，在该角色当前动作结束前再次打开战斗菜单，这时候左下角就会出现一个图标，代表着该角色在这个行动结束后将会做的下一个行动，当重新选择所使用的道具或者咒印术之后，这一个行动就会被覆盖掉。

菜单项目	功能
道具（アイテム）	让操作角色使用道具
咒印术	使用回复类咒印术或者其他咒印术（仅限于米琪与菲欧蕾）
战斗技能设定（バトルスキル设定）	设定战斗技能的键位设置
装备变更	更换装备
转珠设定（ロ－ル设定）	更换转珠

属性与状态

在本作里属性分为 6 种，分别为炎、冰、土、风、光、暗，角色或者敌人的属性耐性越高，所受到的属性伤害就越小，反之，属性耐性越低，所受到的属性伤害就越大，如果敌人的属性耐性过高的话，使用该属性的咒印术反而会被它吸收而使得它回复 HP。敌人的属性在战斗里是无法查看的，只能在战斗结束后通过菜单的“资料”项目“图鉴”来进行查找。

除了属性之外，本作还有着状态设定，状态异常在米琪学会“**キュアコンディション**”之前都是只能通过使用道具来进行解除的，惟有中毒状态是能够通过米琪和菲欧蕾在游戏中期就能学到的“**アンチド－ト**”来接触。

状态名称	状态效果
战斗不能	HP 为 0，陷入无法战斗的情况，在战斗里只能通过回复类道具或者咒印术来复活。
スタン	陷入气绝状态，一定时间后会自动恢复。
疲劳	只有莉莉娅才会陷入的状态，因疲劳而无法使用咒印术。
毒	在一定时间内 HP 会不断减少。
マヒ	在一定时间内角色无法动弹，也无法使用道具。
咒い	在一定时间内 MP 会不断减少。
冻结	动作变得缓慢，在受到敌人的攻击时所受伤害增加。
封印	无法使用战斗技能。
フォグ	无法锁定敌人，无法使用远距离攻击。

流程攻略

スタ－ル村

开场之后马上操作男主角菲德尔（フィデル）进入战斗教学，○键为小攻击，× 键为大攻击，□键为防御，长按○键和 × 键能够使用战斗技能，在教学的最后将テッド打倒，之后和他一起前往村口遇到两人的青梅竹马米琪（ミキ），在米琪入队后带着两人一起前往村长家（位于诊所旁边），剧情过后自动进入晚上，在广场与テッド汇合之后不久就开始进入战斗，在战斗的后半段里米琪会加入队伍。战斗结束后往海边的方向走，还会有两次战斗。

战斗结束后触发剧情自动来到道场门口，往前走遇到米琪，跟着她一起走一段路触发剧情，然后米琪入队。从东北方向的出口来到スタ－ル沿岸道。

スタール沿岸道~ミノーズ海岸

在スタ－ル沿岸道沿路会有各种关于战斗和系统的教学，在入口附近有一个存档点。继续前进来到ミノ－ズ海岸，在两条岔路的汇合处会进入 BOSS 战。

BOSS ゲレル・ディソアダ－

BOSS 的弱点是土属性，耐性是风属性。简单来说就是巨大的史莱姆类生物。优先解决周围的杂兵，由于它的动作比较缓慢，所以利用防反来让 BOSS 陷入昏迷状态，趁着这个时机来加快输出。战斗一段时间之后维克多（ヴィクトル）会参战。

战斗结束后维克多入队，继续前进来到ミ－ドック。

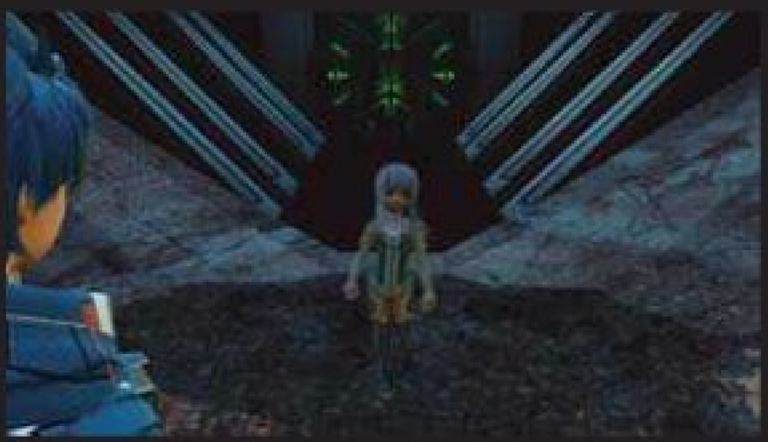
ミードック

前往旅馆和前台对话触发剧情，第二天早上起来后维克多暂时离队，走出门来到西门附近触发剧情，维克多与菲欧蕾（フィオ－レ）入队，出门来到レスリア平原。

レスリア平原~中央レスリア

从レスリア平原的北方进入中央レスリア，在王城前触发剧情之后菲欧蕾与维克多离队，两人的饰品与转珠自动卸除。

ダカーフ山道



从レスリア平原南方进入ダカ－フ山道，来到岔路的交汇处之后进入杂兵战，敌人会源源不断地出现，直到触发剧情为止。剧情后前往飞船的坠落地点，剧情后与两个神秘人战斗，把两人的 HP 削至一半以下之后他们就会进入无敌状态，经过一段时间后触发剧情，战斗自动结束。沿路回到スタ－ル村。

スタール村~ダカーフ山道

进入村子后触发剧情，前往菲德尔的家之后自动到第二天，米琪暂时离队。前往村长的家遇到维克多等人，然后来到村子西边出口，米琪、维克多以及维克多的三个部下入队，在战斗里维克多的三个部下是无法操作的。

前往ダカ－フ山道，在附近的一场杂兵战里会解锁必杀槽和必杀技，来到第二个岔路口往左走触发剧情后会开出一条路，干掉沿路的杂兵来到营地，队伍这时候会分开，来到米琪身边触发剧情打开道路，来到尽头触发 BOSS 战。

BOSS ゲレル・ディソアダ－

优先解决周边的杂兵，期间要小心 BOSS 的远距离射击，清完杂兵后如果必杀槽没有攒够的话就先操作米琪在远距离使用咒印术积攒必杀槽，达到第一阶段以上后让菲德尔或者维克多使用必杀技，能够打掉 BOSS 大半的 HP。

战斗结束后回到スタ－ル村。

スタール村~中央レスリア

剧情后维克多和他的三个部下离队，前往菲德尔的家里之后米琪暂时离队，再出来找维克多，剧情后回到菲德尔家里，米琪与莉莉娅（リリア）入队，然后在西门附近与维克多汇合。莉莉娅能够加入战斗，但是不能手动操作她，她会根据 AI 的判断来自动给我方成员使用附加各种效果的咒印术。

经由スタ－ル村前往レスリア平原，然后来到中央レスリア。在王宫门前触发剧情之后需要从中央レスリア西南的出口进入レスリア平原。

レスリア平原

前往北方的战场后维克多离队，周围会不断有敌人冒出来，如果停下来打的话敌人会源源不断地涌出来，不想拖时间的话就直奔目的地去找菲欧蕾，在战斗时菲欧蕾参战，战斗一段时间后莉莉娅发动咒印术，战斗结束。剧情之后菲欧蕾入队，从レスリア平原前往ミ－ドック。

ミードック～东エイヒッド山脉・西部

去旅馆和前台对话就会触发剧情，在抵达下一个城镇之前都无法回来，所以在和旅馆前台对话前先在ミ－ドック进行补给。休息之后进入晚上触发剧情，从西边的出口来到东エイヒッド山脉・西部，中途有一个存档点和回复点来进行回复，前进到最北边的地方会触发强制战斗。

在战斗开始我方的攻击无法对敌人造成伤害，等过了一段时间后触发剧情，埃马森（エマ－ソン）和安奴（アンヌ）参战，这时候我方的攻击就能够打到敌人身上了。

战后埃马森与安奴入队，继续前进触发剧情，进入サンテロ－ル。

サンテロール

进入东部的王立咒印研究所，跟着菲欧蕾来带最深处的办公室与ケイサス对话，之后回到サンテロ－ル。

旧ランドック咒印研究所

从サンテロ－ル北边出去来到东エイヒッド山脉・北部，沿着路走就能来到旧ランドック咒印研究所，跟着菲欧蕾一路走到最深处触发剧情，由于这里在终盘是无法再次进入的，所以日后拿到开锁的队伍技能的话最好来搜刮一下宝箱，之后要回到中央レスリア。

中央レスリア

回去的路线为：东エイヒッド山脉・北部→サンテロ－ル→东エイヒッド山脉・西部→ミ－ドック→レスリア平原→中央レスリア。

在王城前触发剧情后进入レスリア城，上到2楼，在房间里有回复点，和维克多对话一次，然后分别与周围的队伍同伴对话后触发剧情，下楼与维克多对话之后出城，在东南的房间里有商店可以进行补给。

在广场的杂兵战和之前在战场一样，杂兵会不断涌出来，往西南的方向走会进入与敌军的强制战斗，后卫的米琪很容易被对方打，所以HP的回复一定要跟上，战斗一段时间后维克多参战，继续前进触发剧情，自动来到エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方。

エイヒッド山脉・ノースソーマ地方

往前走进入山洞的存档点附近，这时候同伴们会散开在四周，与他们分别对话之后向外走时队友就会跟上来。往前走一段路之后维克多会离队，这时候建议先把米琪的转珠或者饰品给菲欧蕾或者其他队友使用，因为接下来一段流程里米琪会不在队伍中。

往西边走触发BOSS战。

BOSS パヴィヌ

和之前的BOSS战一样，优先解决杂兵，战斗一段时间后我方会有增援的NPC。在战斗里米琪虽然在战场里但是不能操作也不会使用回复类咒印术，所以如果之前使用的是术士角色的话可以切换到菲欧蕾或者埃马森这类远程型的角色来打，回复则以道具回复为主。**パヴィヌ**在攻击时会一边攻击一边瞬间移动，所以前卫角色反而有些不太好瞄准。在**パヴィヌ**的HP减半后米琪会脱离战斗，最后用必杀技将其干掉即可。

剧情之后自动前往宇宙船チャ－ルズ・D・ゴ－ル。

宇宙船チャールズ・D・ゴール

一路跟着安奴走即可，这时候飞船上的商店还无法使用，最后被传送到トレク－ル砂丘。

トレクール砂丘

来到トレク－ル砂丘后获得通信机，在道具栏里使用通信机可以回到宇宙船，利用传送装置前往各地来顺路做一下委托之类的。

在トレク－ル砂丘北边的水池的凹进去的部分触发剧情，原地出现一扇门。

谜の研究施设

进入设施里之后按着地图走，由于这个区域是过了这段流程之后就无法再次进入了的，所以建议把这里的宝箱都搜刮干净，在中途的宝箱里有“治愈の咒印书・上卷”，建议拿给菲欧蕾学习，这样她就能够使用回复类咒印术了，走到最后的房间进入BOSS战。

BOSS センチネル、クラブガンナー×2

BOSS的弱点为冰属性，**クラブガンナ－**的耐性是风属性，**センチネル**的耐性是炎属性。战斗里最优先要做的就是保证安奴别被敌人打死，BOSS战的关键在于安奴的防御力，给安奴装备好“DEF**ブ－スト**”、“**メカキラ－**”这类增加防御以及减少来自机器类敌人伤害的转珠可以有效减少敌人对她的伤害。手控菲欧蕾是最保险的，因为既可以从远处使用范围攻击来给复数的敌人造成伤害，又能够根据安奴的HP剩余量来给她补血。

战斗结束后会进入倒计时，途中的敌人刷新点会重新配置，不过就算一边战斗一边往外走也不会有什么问题，所以除了别站着发呆之外就没有什么好担心的了，从设施里出来之后自动回到船上。

宇宙船チャ－ルズ・D・ゴ－ル

利用电梯来到シックベイ触发剧情，之后宇宙船的通信机会换给埃马森，然后所有角色都会离队，操作角色变成莉莉娅。

一大段剧情之后利用电梯来到トランスポ－タ－，剧情之后视角转回到菲德尔那方。

レスリア城~西ダカ－フ坑道

这时的队伍为菲德尔、米琪、菲欧蕾与维克多，从城里出来后往中央レスリア的西南方向出城，去到之前开战的地方，往存档点附近的入口进入西ダカ－フ坑道。在西ダカ－フ坑道的尽头触发BOSS战。

BOSS リビングア－マ－・ソドム、リビングア－マ－・ゴモラ

BOSS的弱点是光属性，**リビングア－マ－・ソドム**的耐性是暗与炎属性，**リビングア－マ－・ゴモラ**的耐性是土与暗属性。建议操作菲欧蕾或者米琪来进行远距离战斗，由于敌方会经常追着米琪跑，所以操作米琪时最好在用完魔法后马上与敌人拉开距离。

战斗后继续前进来到トレク－ル砂丘。

トレク－ル砂丘~イ－スト・トレク－ル

在イ－スト・トレク－ル的入口处触发剧情，维克多的三个部下加入队伍，进入イ－スト・トレク－ル后就会触发战斗，途中埃马森与安奴会入队，往北方走之后触发BOSS战。

BOSS デル・ス－ル

BOSS的弱点是冰属性。建议使用菲欧蕾的必杀技来一发全屏攻击清杂兵，最后把**デル・ス－ル**的HP削减到一半以下后他就会撤退，如果还有漏网的杂兵，把杂兵干掉之后就能结束战斗。

战斗结束后自动来到旅馆触发剧情，然后菲欧蕾与安奴暂时离队，去前台对话后时间进行到晚上，来到北方的广场与埃马森和安奴对话后回到旅馆，第二天之后菲欧蕾与安奴归队。

トレク－ル砂丘

往地图的西南方向走，过桥之后触发剧情，然后在正南方找到研究所的入口，同时触发战斗。

战斗和之前在设施里保护安奴的战斗一样，一边给安奴回复HP一边进行咒印术输出，不过这次有米琪在，米琪的回血量要比菲欧蕾更高一些，只要保证安奴的HP就行了，在经过两三分钟之后就会自动脱离战斗进入研究所。

クロノス中央纹章研究所

研究所分为四层，没有什么机关，跟着地图的指示来走就行了。

在B3F还会有一次保护安奴的战斗，不过这里由于是只有一个入口，操作后卫角色守在入口前，让其他角色在外面战斗的话是最保险的作战。不过最好不要使用必杀技，因为继续前进至B4F时会有一场BOSS战。

BOSS デストロイヤー、クロノス·ソルジャー、クロノス·ハンター

BOSS的弱点属性为冰属性，耐性是风属性。开战后建议马上用菲欧蕾的必杀技来清屏干掉杂兵，它的攻击主要以远距离攻击为主，不过采用近距离战斗的话由很容易被它打断，所以建议手控两位法师妹子或者埃马森采用游击战的方式来打。

战后莉莉娅入队，从西北房间里的传送室可以直接上到B1F。

トレクール砂丘~イースト·トレクール

从研究所出来后马上会有一次强制杂兵战，之后沿路返回イースト·トレクール，这时候地图上的敌人会全部变成敌国士兵。

进入イースト·トレクール后触发剧情，然后前往旅馆与前台对话进入晚上，来到北方的广场和菲德尔的父亲对话，之后敌人会偷袭，回到旅馆与队友汇合，出门再次来到北方的广场会触发战斗，不过由于我方的攻击无法对BOSS造成任何效果，所以建议优先对付周围的杂兵，在过一段时间后自动进行剧情，战斗强制结束，战后莉莉娅离队。

トレクール砂丘~トレクール处刑塔

经由トレクール砂丘前往西北方向的トレクール处刑塔。

处刑塔的地形在游戏里与其他地区相比算是比较复杂的，圆形的牢房小隔间有些是有前往隔壁房间的门，绕上一圈之后就能够走出来，中途会遇到两次小BOSS战，与西ダカーフ坑道的BOSS战比较类似，不过难度偏低。

在地图西南的房间里会进入杂兵战，在米琪会暂时脱离战斗，这段时间的回复交给菲欧蕾或者回复类道具，在过一段时间之后她就会归队，干掉所有杂兵就结束战斗。

剧情后自动回到イースト·トレクール。

イースト·トレクール

一开始只有菲德尔和米琪两人，这里需要玩家推动左摇杆来让菲德尔站起来，否则他会一直坐着，在旅馆门口有商人来进行补给，出门后与同伴们汇合，前往北方的广场触发BOSS战。

BOSS デル·スール

BOSS的弱点属性为冰属性，还是老样子先解决周围的杂兵，然后集中攻击**デル·スール**，手控米琪来战斗比较保险，因为**デル·スール**有一个战斗技能是周身范围的炎属性攻击，伤害也十分可观，一个不小心我方就有人陷入战斗不能的状态，得依靠米琪来保证复活和回复。

战后拿到菲德尔的武器エンブレムソード，这是现阶段菲德尔攻击最高的武器。来到东边的出口与同伴们汇合，然后就要前往サンテロール。

サンテロール~东エイヒッド山脉·北部

前往サンテロール的路线为：レスリア平原→ミードック→东エイヒッド山脉·西部→サンテロール。

进入ランドック王立咒印研究所，在这里可以选择在原地等待菲欧蕾与ケイサス对话后归队，也可以跟着她一起去见ケイサス。剧情后需要前往东エイヒッド山脉·北部。

在东エイヒッド山脉·北部触发剧情后莉莉娅离队，然后队伍就剩下菲德尔和米琪，自动返回スタール村。

スタール村~サンテロール

剧情之后要前往サンテロール，这时候地图上的杂兵敌人每场都只有一只，所以不用担心团灭的问题。最短的距离是ダーカフ山道→レスリア平原→ミードック→东エイヒッド山脉·西部→サンテロール，也可以经由スタール沿岸道和ミノーズ海岸前往ミードック然后前往サンテロール。

在地图标注的角落与同伴们汇合之后自动前往宇宙船チャールズ·D·ゴール。

宇宙船チャールズ·D·ゴール

进入船之后就拿到了“通信机G”，不过接下来这两段流程结束之前还无法使用。之后是在船内的一连串剧情，在ブリッジ触发剧情后队伍会只剩下菲德尔、米琪和维克多三人，在宇宙船里逛一圈之后回到ブリッジ，之后维克多离队，菲欧蕾与安奴入队。前往エンジンルーム触发剧情然后回到ブリッジ，剧情后前往プライベートルーム里所标注的房间休息。

第二天前往ブリッジ与同伴们汇合，在船内进行一下装备的更换和补给之后用トランスポーター的传送装置前往クロノス舰“カヴァレイロ”。

クロノス舰“カヴァレイロ”

一过来之后就会马上触发杂兵战。这块地图也是在流程结束后就无法再进来的，前进的同时可以顺路搜刮一下宝箱，沿着地图来到尽头的传送装置进入下一个区域，一进去就会有一场小 BOSS 战。

BOSS ガ－ディアンビ－スト

难度不大，BOSS 的攻击基本都是从正面进行的，善用滑步和绕圈跑调整站位就没有多大问题。

继续往前走可以看到一个存档点，在南边可以看到一堆敌方杂兵，将他们干掉后进门触发剧情。

这时候 BOSS 会警告主角别往前走，如果坚持往前走的话莉莉娅会被他杀死而导致 GAME OVER，原地等待维克多救场，然后莉莉娅归队。

BOSS クロノス・コマンダ－

开场让菲欧蕾来一发必杀技清杂兵，然后集中攻击 BOSS 就行了。

之后触发飞船的自爆剧情需要在 27 分 19 秒（减掉剧情所消耗的时间的话其实应该为 26 分 36 秒）内跑到地图东北方的位置，时间还算比较充足，别忘了顺路搜刮一下宝箱。

宇宙船チャ－ルズ・D・ゴ－ル

回到船上后前往トランスポ－タ－找米琪和莉莉娅，两人入队后去ブリッジ，莉莉娅离队，然后前往カ－ゴベイ找莉莉娅，感人的剧情结束后菲德尔会自动回到房间。

在第二天去ブリッジ和同伴们汇合，这时候可以利用传送装置来传送到地图的各个区域了。进行主线时传送到“トレク－ル砂丘・アイソック川付近”，走到研究所门前触发剧情。

クロノス中央纹章研究所

进入研究所之后自动来到 B3F，在地图标示的地区触发战斗。战斗结束后经由 B4F 前往 B5F，在途中会遇到名为ラフィネ的研究员，她会入队作为临时参战人员来协助战斗。在 B5F 会有两场杂兵战和一场 BOSS 战。

BOSS プロミネントキマイラ

BOSS 的弱点是炎属性。在一开始敌人会不断回血而且会一直追着菲德尔打，建议手控菲德尔四处跑或者手控米琪来不断进行回复，除了要小心敌人对菲德尔的攻击之外还要小心敌人在下落时的周身攻击，等级不够的话估计会一招毙命，之后触发莉莉娅使用咒印术的剧情后敌人的动作就会变得很慢，这时候加紧时间进行输出就能够把敌人干掉。

战后ラフィネ离队，然后自动回到宇宙船チャ－ルズ・D・ゴ－ル。

エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方

在ブリッジ触发剧情后利用传送装置来到“エイヒッド山脉・ノ－スソ－マ地方”。

前往北方的咒印神殿。

咒印圣殿

在行程上没有什么难度，在沿路会有三场 BOSS 战。

BOSS ラ－ベンヌ

BOSS 会使用下落的周身范围攻击和大范围的炎属性咒印术攻击，战斗时尽可能地控制好节奏，别太贪刀而被敌人砸死。

BOSS アッシュドラゴン

弱点炎属性，耐性冰属性。建议操作米琪用炎属性咒印术来输出伤害。

BOSS ラ－ベンヌ

攻略方法和参照上文。

BOSS クリスタル・ガ－ディアン

BOSS 的弱点是炎和暗属性，耐性是光属性。由于 BOSS 的防御力较高所以建议做好长期战的准备，推荐手控米琪在后方当个回复役然后时不时砸几个炎属性咒印术来输出。

来到石像前触发剧情，进入到神秘空间后来到尽头的神秘装置前触发剧情，之后走出咒印神殿，使用通信机 G 回到船上。

宇宙船チャールズ・D・ゴール

在ブリッジ触发剧情后菲德尔自动回到房间，从房间里出来后触发剧情，然后前往ブリッジ触发剧情，与同伴们汇合，如果不想这么早就去跑最终迷宫的话建议存个档，因为在跑完最终迷宫之前是暂时无法回到船上的，这时候可以四处跑跑委托任务或者刷一些合成用的素材。

回到プライベ－トル－ム休息之后前往トランスポ－タ－和米琪对话之后进入第二天，去トランスポ－タ－的传送装置前触发剧情，这时候无法使用传送装置，所以前往カ－ゴベイ进入穿梭机里前往最终迷宫。

フォートレス・オブ・トライドール

最终迷宫共有 3 层，在第一层入口有存档点和商店补给。

第二层的入口附近有能够刷出菲德尔在通关前的最强武器的遗却的圣堂。

第三层的存档点之后会有一场 BOSS 战。

BOSS クラウドベアド

BOSS 的回转攻击会附带麻痹效果，装备防止麻痹的饰品或者操作米琪来给同伴们不断恢复状态是最好的选择。

第四层的存档点附近有回复点和补给的商店，做好准备之后接下来要迎接两场 BOSS 战。

BOSS フェリアクロ－ン

由于她会使用各种提升自身效果的咒印术，所以在她提升效果时让菲欧蕾使用“**ヴォイド**”来打消这些效果就没多大威胁了。

战斗后会自动传送到クロノス・パレス。

クロノス・パレス

BOSS 这い寄るモノ“ト－ラス”

弱点炎属性和暗属性，耐性冰属性，由于 BOSS 会使用很多周身范围的攻击，加上它的弱点是炎与暗属性，手控米琪或者菲欧蕾来进行远距离输出会比较安全。

战斗后往前走到尽头，能够看到一个黑洞，调查黑洞能回到菲德尔的房间，可以继续在这边消化一下委托任务或者研究合成内容，同时菲德尔的房间里也会出现一个能够传送到这里的黑洞。

调查地板继续前进，在路上会遇到一些小 BOSS 或者杂兵，由于路很窄所以无法躲过，在战斗时尽量节约道具，回复尽量使用米琪的咒印术来进行。

来到尽头走过存档点后就会进入最终 BOSS 的三连战。

BOSS アルマ将军

在一开始我方的攻击对 BOSS 无法产生效果，经过一段时间触发剧情之后才能够对他造成伤害。将他的 HP 削减至三分之一后会进入第二形态。

在第二形态里 BOSS 会使用有气绝效果的周身攻击，还能够进行远距离攻击，所以即使是操作远距离攻击型的角色时也要随时注意自己的占位。

BOSS アドヒジョン・アルマ

BOSS 的 HP 恢复至全满的状态，同时和第一阶段的开头一样，我方的攻击对 BOSS 无法产生效果，等剧情过后就能够对其造成伤害了，这时候拿出所有的手段来进行输出，同时也别忘了要注意回复。

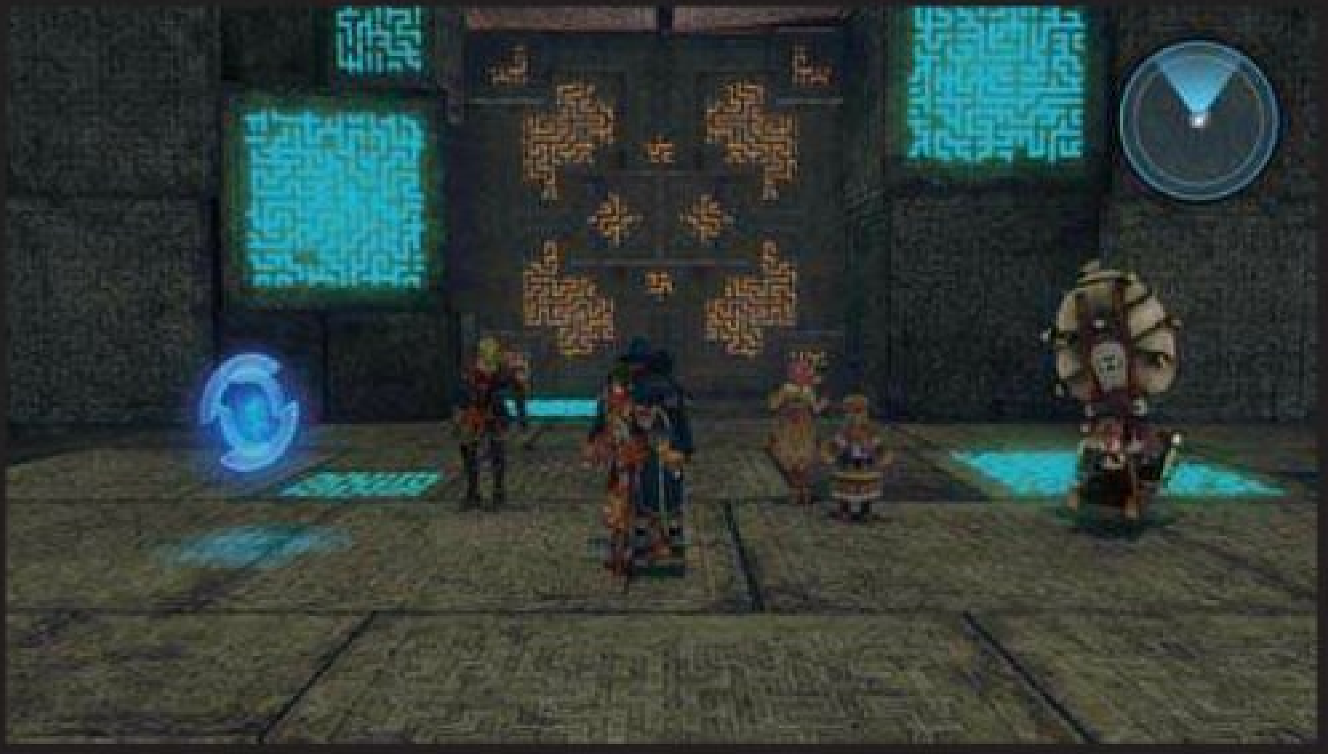
隐藏迷宫

在一周目通关之后如果读取在最终战前的存档的话就会回到最终迷宫，往回走至入口附近，利用黑洞回到菲德尔的家，然后前往“查尔斯・D・格尔”。这时候再利用“查尔斯・D・格尔”的传送功能时，在选择目的地的界面最下方能够看到新出现的隐藏迷宫“试练の洞窟”的“镇魂の渊源”，攻略左右两边四个区域的 BOSS 之后，正背面的最终区域“镇魂の墓标”就能够进入了，打败 BOSS 之后回到“镇魂の渊源”，调查正中央的区域就能进入第二个隐藏迷宫“苍帝の回归”。利用同样的方法攻略第二个隐藏迷宫之后就会出现第三个迷宫“天舞の降临”。这三个便是本作的最终迷宫。

在打完“イセリア·クィ－ン”之后如果想要重头开始再挑战一次 BOSS 的话可以通过重新进入迷宫的方式来把隐迷的 BOSS 重新刷出来，不过这时候想要攻略后面的 BOSS 的话就必须重头开始打。

需要注意的是“苍帝の深渊”的 BOSS“ガブリエ・セレスタ”和“天舞の降临”的 BOSS“イセリア・クィ－ン”的敌人图鉴

收集需要花费三个周目的时间，在一周目里他们是双翼的状态，在二周目会变成四翼，三周目就会变成六翼，每种形态在敌人图鉴里都是另外计算，不过由于并未要求特定的难度，所以在二周目、三周目里可以继续以一周目的难度或者最简单的难度来攻略两个 BOSS。



无敌的转珠

在本作里为了照顾难以攻克高难度 BOSS 的玩家，3A 在转珠系列里加入了一颗拥有无敌效果的“デッドマン”，其作用是让装备的角色在战斗中处于无敌状态，不会受到来自敌人的伤害也不会陷入被攻击后的硬直，不过 HP 会不断减少。

解锁这颗转珠所需要的转珠为：LV3 的キャスタ－（菲欧蕾初期自带）派生ランチャ－，LV3 ファイタ－（安奴初期自带）派生ブレイカ－，然后 LV3 的ランチャ－和 LV3 的ブレイカ－派生ネクロマンサ－，ネクロマンサ－升级至 LV3 就能够派生出デッドマン。

由于在初期状态下的デッドマン掉血速度很惊人，所以建议用 SP 点数把它升满级之后再进行装备。デッドマン用于输出高的前卫或者负责回复的米琪是比较合适的，尤其是操作米琪的时候，给她装备好自动回复 HP 和 MP 的转珠之后就等于是一个无敌的奶妈。

笔者在操作米琪时所使用的转珠配置为デッドマン＋プリンセス（可自动回复 HP 与 MP）＋セ－ジ（缩短咒印术咏唱时间）＋チアリ－ダ－（操作角色的物防魔防减少但是我方全体成员的行动间隔减小）。

在她学会了全体回复的咒印术的时候再给她装备这套配置是最合适的，因为比较方便回复，在流程里最快能够获得全体回复的咒印术是在东エイヒッド山脉·北部获得的《妖精の咒印书·上卷》，米琪能够学到最初期的全体回复咒印术“フェアリ－ヒ－ル”。当セ－ジ升级至满级之后基本可以在使用攻击类咒印术所获得的攻击取消奖励达到 200% 时再使用一次全体回复来补充 HP，输出安定而且回血迅速。

二周目要素

本作是没有传统意义上的二周目要素的，在一周目通关后，回到主页面开始新游戏时会新增加“UNIVERSE”与“CHAOS”两个难度，这两个难度分别对应一个难度通关奖杯。

开始新一周目时能够继承的就只有战斗收集以及其对应的转珠、道具图鉴与敌人图鉴的收集情况以及词典，各类道具、技能或者委托的完成情况是不会继承到下一周目的。

奖杯

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
白金	STAR OCEAN 5	获得除该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	スタ－ルの英雄	流程奖杯
铜杯	パヴィヌ击破	流程奖杯
铜杯	デル·ス－ル击破	流程奖杯
铜杯	ト－ラス击破	流程奖杯
铜杯	アルマ将军击破	流程奖杯
银杯	天に仇なす者	在隐藏迷宫“苍帝の回归”打倒ガブリエ·セレスタ
金杯	神を斩获せし者	在隐藏迷宫“天舞の降临”打倒イセリア·クィ－ン
银杯	理想の未来	达成与米琪的结局
银杯	受け继がれる心	达成与维克多的结局
银杯	わたしの最优先事项	达成与菲欧蕾的结局
银杯	星の海へ	达成与埃马森的结局
银杯	二人だけの时间	达成与安奴的结局
银杯	そしてリリアは	达成与莉莉娅的结局

奖杯类型	奖杯名称	解锁方法
铜杯	传说の始まり	开始二周目
铜杯	怒涛の一击	使用一次必杀技
铜杯	反击の猛火	使用一次防反
铜杯	オレ达の战いはこれからだ	在战斗中逃走一次
铜杯	空气の读める人	在剧情（包括PA）里使用队伍技能“エモ－ション”
银杯	遥かな高みを目指して	任一角色的等级达到255级，需要在通关后解锁最后一个队伍技能才能解除等级上限
银杯	UNIVERSE レベルクリア	以 UNIVERSE 难度通关游戏
金杯	CHAOS レベルクリア	以 CHAOS 难度通关游戏
铜杯	初体验	使用了一次菜单合成
银杯	二代目ウエルチ袭名	制作了合成菜单的所有物品
铜杯	孤高の研究家	使用编辑合成制作出奇迹の灵药
铜杯	食材マイスタ－	使用编辑合成制作出极上カレ－
铜杯	メタルアルケミスト	使用编辑合成制作出魔剑レヴァンテイン
铜杯	大地の恵み	使用编辑合成制作出イグナイト・ファング
铜杯	知の探求者	使用编辑合成制作出神器エ－テルフロ－ズン或者圣杖ミリオンテラ－
铜杯	名匠の誉	使用编辑合成制作出ドラグ－ンレイザ－
银杯	失败は成功のもと	使用编辑合成制作出不纯物达到50或者超过50以上的道具
铜杯	免许皆传	学会所有的必杀技与咒印术
银杯	千两役者	拿到所有的转珠
铜杯	バトルコレクション 50%	战斗收集（バトルコレクション）的完成率达到50%
银杯	バトルコレクション Complete	战斗收集（バトルコレクション）的完成率达到100%
铜杯	エネミ－图鉴 50%	敌人图鉴的完成率达到50%
银杯	エネミ－图鉴 Complete	敌人图鉴的完成率达到100%
铜杯	アイテム图鉴 50%	道具图鉴的完成率达到50%
银杯	アイテム图鉴 Complete	道具图鉴的完成率达到100%
铜杯	クエスト 50%	委托的完成率达到50%
银杯	クエスト Complete	委托的完成率达到100%

难点奖杯讲解

天に仇なす者、神を斩获せし者

如果实在是打不过的话推荐使用前文的提到无敌转珠“**デッドマン**”，手控米琪负责补血，顺便打一些输出，剩下的让队友慢慢打就行了。

空气の读める人

队伍技能“**エモ－ション**”的获得方法是完成中央**レスリア**的委托“**入れ齿を作りたいんじゃ**”，交纳5个**オオカミの**牙即可，在**レスリア**平原刷**ユニコ－ンウルフ**可以获得。

遥かな高みを目指して

在隐藏迷宫里刷是比较方便的，如果不想四处跑的话推荐解锁队伍技能“**オカリナ**”（需要完成**サンテロ－ル**的委托“光泽**の**采取依赖”），推荐装备为转珠“教官”，同时把必杀槽全部攒成红色并攒满到500%，在隐藏迷宫的任意一个杂兵出现地点刷杂兵，当杂兵被打倒之后使用**オカリナ**，之后杂兵又会在原地里出现，可以反复刷。

UNIVERSE レベルクリア、CHAOS レベルクリア

如果感觉难度太高，那么撑到安奴入队之后慢慢刷SP点数来合成无敌转珠“**デッドマン**”是一个不错的选择，由于这两个奖杯不要求其他内容的完成率，所以合成出无敌转珠“**デッドマン**”及其配套的转珠并将它们升满级之后直奔主线是一个不错的选择。

免许皆传

在获得解锁宝箱用的队伍技能“键开**け**”（需要完成中央**レスリア**的委托“**エイタロンの**残党狩**り**”）之后在重新跑各地图就能够拿到一些漏掉的上锁宝箱，在上锁宝箱里的道具大多都是角色的技能树。

エネミ－图鉴 Complete

由于隐藏迷宫的**ガブリエ・セレスタ**和**イセリア・クィ－ン**的全收集需要到第三个周目才结束，而且敌人图鉴的完成度可以周目继承，所以在第二或者第三个周目的流程里花时间多跑跑其他地方的地图来看看那些地图有没有更新新的敌人。同时别忘了遗却的圣堂每个阶段的BOSS也是分开计算的，跑地图的同时可以顺路刷一下遗却的圣堂来看看BOSS有没有更新。

TIPS 角色结局的解锁：把队伍技能“调和”升至6级后可以合成增加好感度的“惚れ药シチリンX”以及在4级时出来的减少好感度“ス－パ－媚药”，各合成30个之后在最终BOSS战前存档，然后把增加好感度的药喂给想打结局的角色，把降好感的要喂给看过结局的角色，之后去打最终BOSS战即可。

攻略透解 GUIDE THROUGH

作为初代的完全重制版，本次在PS4上推出的《瑞奇与叮当》将能带给玩家十余小时的畅快游戏体验。本作同步推出了国行版，因此小编这次便以国行版为基础，为大家带来了本作的详尽攻略指南，希望可以为各位读者带来帮助。

文 乙太　美编 心の永恒

瑞奇与叮当	SIE		动作冒险
PS4	瑞奇与叮当		中文版
	2016年4月12日	本地1人	对应年龄：全年龄
	售价为249人民币		

系统详解

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	旋转镜头
R3	缩放
十字键	快速切换武器/（长按）更变快速切换栏位上的武器
○	射击/互动
△	（长按）武器选择界面
□	扳手攻击
×	跳跃（可二段）/（长按）滑行
R1	高跳
R2	射击
L1	飞行（特定场景）
L2	瞄准
Options	菜单
触控板	地图

武器与改装

除去特典赠送的DLC武器，游戏中总计能够获得14种不同的武器，除了能够在主线与支线的流程中获得的武器外，大部分武器都需要在武器商人（地图上会以字母“G”标出）处花费螺丝进行购买。至于需要完成支线任务获得的武器，下文的流程指引中会有所提及。如果使用同一把武器不停地打败敌人的话，武器会随着不停获得经验值而提升等级，等级提升后，该武器会有一个特定项目的性能得到提升。在一周目游戏中，每把武器的最高等级为5级。而在玩家一周目通关并且进入挑战模式后，如果玩家集齐了一种武器的全息卡牌的话，则可以在武器商人处购买该武器更为强力的欧米茄版本，购买了欧米茄版本的武器后，武器的等级上限会变为10级。

游戏中每把武器都各有特色，各自擅长应对不同的场合。而要发挥这些武器最大的长处，就必须利用拉利安金属对武器进行升级改装。在武器商的界面下按□键，之后选取武器进行进行改装，升级改装界面类似于技能盘，武器的每一项升级改装为一个六边形，进行一项升级改装便会消耗一个拉利安金属。比较特殊的是黄色的神秘升级，这些升级的效果在未解锁前是未知的，但如果玩家将这些神秘升级周围的普通升级全部点满，这些神秘升级便会自动解锁，并不会额外消耗拉利安金属。与普通升级仅仅会提升武器的各项数值不同，神秘升级往往会为武器带来特殊的增益效果。因此，推荐玩家在拉利安金属并不充足的情况下，优先解锁这些神秘升级。值得一提的是，武器的升级改装项目会随着武器等级的提升而增加，因此想要改满一把武器的所有升级，必须先提升这把武器的等级。

升级武器用的拉利安金属可以在地图的一些角落里找到，不过主要的获得方式还是从敌人身上掉落。尤其是在游戏后期或二周目时，玩家可以利用喷火器这种能提升拉利安金属掉落率的武器，然后选择主线流程中会出现大批敌人的场景，并利用游戏角色死亡后不会损失战利品的特点，在这些场景中反复刷取金属。

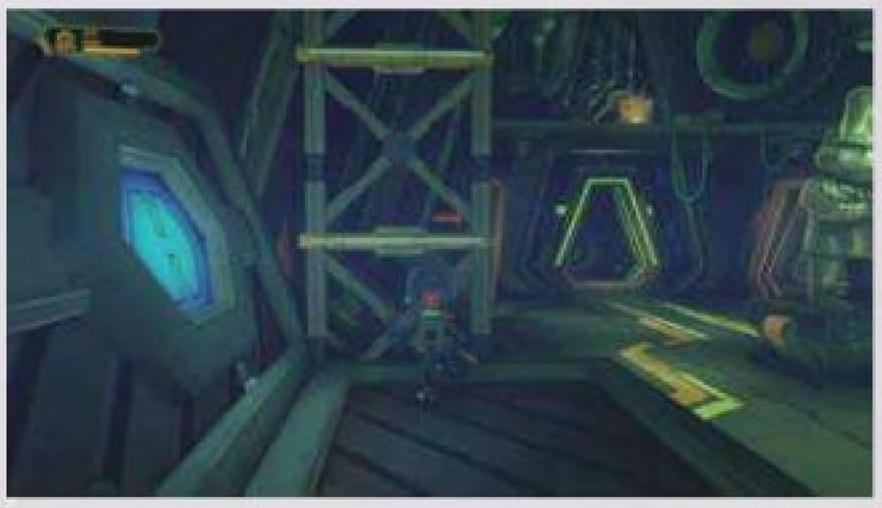
全息卡牌

全息卡牌是本作中的一个全新要素，这些卡牌分为了标准卡牌以及撕裂者火箭筒卡牌。其中标准卡牌共有99张，固定的三张为一套牌组。也就是说，游戏中一共有33套标准牌组，玩家每完成一套牌组，就能获得一些额外的增益效果或是解锁武器的欧米茄版本。其中增益效果包括了提升拉利安金属的掉落率、提升全息卡牌的掉落率、提升螺丝的掉落率以及提升扳手的力量，十分实用。撕裂者火箭筒卡牌共有9张，关系到支线任务的完成以及撕裂者火箭筒的获得，这些卡牌无法通过随机掉落的方式获得，而是需要在特定的地方进行收集，具体可以参考下文的流程指南部分。

© 2016 Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Insomniac Games.

标准包全息卡牌的获得方式有三种，第一种为从敌人身上掉落，第二种为拾取场景中的全息卡牌补充包，第三种方法最为特殊，那便是用重复的卡牌换取没有的卡牌。当玩家拥有了 5 张重复的卡牌时，即可在卡牌收藏界面按△键即可进行卡牌交换，玩家可以指定获得一个未获得的卡牌。

黄金螺丝



游戏中一共需要有 28 个黄金螺丝需要收集，这些黄金螺丝往往位于一些较为隐蔽的位置，也有一些被设置在了磁浮板比赛的赛道上。收集黄金螺丝后，能够解开游戏的一些额外内容，包括了解锁图片库、更改外观设定以及一些作弊功能。作弊功能包括了加快游戏速度、无限弹药以及无敌，无限弹药和无敌的开启不会影响奖杯的获得，不过一旦开启的话武器和角色将无法获得经验值，需要注意。下文中给出了所有黄金螺丝的获得方法，以供各位玩家进行参考。

挑战模式

挑战模式可以理解为二周目游戏，玩家可以继承一周目时所获得的武器（包括等级与改装），获得的螺丝以及拉利安金属数量，全息卡牌的完成度以及黄金螺丝的收集完成度，不过小配件是不会被继承的，侵入者谜题也会全部被重置。

挑战模式依然可以选择简单、普通或困难这三种难度的其中之一来进行，无论何种难度都不会影响通过挑战模式的奖杯的解锁。在挑战模式中，玩家能够购买强力的欧米茄版本武器。此外，在挑战模式中，随着玩家不断地击败敌人，画面右上角会出现螺丝获得的倍率加成，最高加成为 20 倍，不过一旦瑞奇受到伤害或者被打败，该倍率加成就会被重置。不过依然可以用来在一些特定的场景刷取大量的金属。此外，游戏瑞奇的最大生命值上限能够提升至 200，因此刷取螺丝的同时也可以顺便赚取经验值，以解锁将生命值升级到最大等级的奖杯。

流程指南

序章

流程要点

1. 首先是游戏的基本教程，控制瑞奇靠近工厂内的齿轮机关，按下□键并且转动左摇杆即可转动齿轮，之后根据提示用右摇杆转动镜头即可。

2. 维修厂的大门打开后，跟着地图上的道路一路前进，沿路的敌人可以用□键的扳手近战攻击来对付。按住 L2 键时再按□键，可以将扳手扔出来攻击一定距离外的敌人。

3. 来到训练场地后，首先踩下地面上的绿色按钮，使得前进道路上的平台升起，第二个区域则需要踩下按钮后用扳手破坏周围的木箱。继续前进能够看到一

个蓝色的装置，这个便是武器商人，首先在这里购买核融合手榴弹，之后就能利用手榴弹来对付敌人，以及炸毁前进道路上的障碍了。一路前进来到最后的训练场，利用手榴弹以及扳手清理掉这里的敌人后前往目的地即可完成瑞奇部分的教学。

4. 剧情过后控制角色切换为叮当，攻击走道尽头的绿色按钮开门，之后利用手榴弹炸毁前进道路上的障碍。下一个场景中便会出现用于解谜的小机器人，按□键举起弹簧机器人，将其放置到对面的高台下面，这样就能利用弹簧机器人跳上高台，之后利用一旁的手榴弹炸毁障碍前往下一场景。

5. 前进几步便会遭遇维克特的追击,此时需要一边前进一边躲避攻击,激光扫射需要在光线接近时跳跃躲避,而导弹攻击则需要等待其锁定后跳离锁定位置。在道路尽头利用手榴弹炸开一旁的障碍,到达下一区域后,需要将动力机器人放置到一旁的动力装置旁，才能使门打开。之后一个场景需要先用弹簧机器人将动力机器人运送至左侧高台上的动力装置旁，按下打开门后的按钮使得一旁的桥架起,再利用弹簧机器人跳至右侧高台上通过该区域。

6. 之后进入第二段追逐，此时维克特除了会使用之前的攻击手段外，还会在场景中制造火焰障碍，注意躲避即可，破坏道路尽头的障碍后进入出口即可完成叮当部分的教学。

7. 剧情过后瑞奇与叮当碰面，此时需要返回维修厂，平台间的缺口上方会有绿色的圆形机关，走进时机关会打开，此时按○键即可使用弹射器拉住机关，这样就能摆荡并跳跃至对面平台了。之后在平台的中央能够获得燃烧枪，用燃烧枪射击对面舱门上的按钮开门，再射击右上角的按钮便可架起桥梁。

8. 之后一段路程中会出现敌方士兵，躲避攻击的同时用燃烧枪对付即可。在一个孤立平台上会遭遇敌方的飞船，此时需要利用岩石作为掩体躲避飞船的机枪扫射，再用手榴弹或燃烧枪将其击落。维修厂门口会有一大群士兵，解决掉它们后会有运输飞船释放出机器人，建议先用手榴弹解决掉机器人，之后再与运输船周旋。解决敌人后进入维修厂，序章部分便就此结束。

诺瓦利斯星

流程要点

1. 首先往南侧走，进入山洞后沿着出现的平台进入设施，解决完敌人后，对着一旁对称的墙壁连续按 × 键即可使用对角跳跳上高处的平台。继续前进来到一个大场景，解决掉敌人后转动中央的齿轮启动一旁的升降台，利用升降台跳至高处，沿着走道前进即可触发剧情，之后沿着水道滑回武器商处。

2. 此时要前往北侧救出市长，搭乘升降台来到下层后一路清理敌人前进便可，在此之前可以先在武器商处购买喷火器以及质子鼓，这两把武器都能够造成范围伤害，在此处对付大批敌人时十分管用。在道路尽头的圆形区域解决完最后一批敌人后，即可返回修理飞船的 NPC 处。飞船修好后，在其附近按△键即可搭乘飞船离开。

支线任务：寻找洞穴里埋藏的宝藏

从武器上如西侧的小路能够来到洞穴入口，转动门口的齿轮后打开洞穴的门。潜水通过一条水路后能够来到一个空旷的场景，解决掉这里的变形兽，北侧的一个角落里会有一个黑箱子，在这里投掷手榴弹即可炸开一旁的隐藏墙壁，具体的位置如左图。墙壁后面有一个全息卡牌补充包以及一些木箱，进入收集后支线任务便完成了。

柯温星

流程要点

1. 来到柯温星时这里受到了布拉尔格人的袭击，因此开场便是一场空战。敌人的运输机会陆续登场并且会不断释放出小型敌机。不过这些运输机都会被标记出来，找到它们后射击即可将它们轻松破坏，可以趁此时熟悉一下驾驶飞船的操作。注意绿色的小型敌机会掉落回复道具，如果生命值不够的话可以击落一些用于回血。

2. 消灭运输机后需要解决敌人的战舰，不过飞船的机关枪是无法对战舰造成伤害的。此时会出现提示，需要使用飞船的磁力强化器来吸住平台上的士兵们，再将士兵朝飞船投掷。控制飞船接近士兵后按住△键即可开始吸收，不过要留意士兵们的攻击，吸够一定量后即可前往战舰处投掷，不一定需要吸满，重复投掷三到四次后能将战舰击沉。

3. 剧情过后控制瑞奇一路前进，来到有武器商的场景后需要清理掉一群机械狗，建议用喷火器对付。场景的南侧会有一个侵入者谜题，解开谜题后能够获得**第三张撕裂者火箭筒全息卡牌——黄道带**。谜题的具体解法如上图，不过由于玩家此时还未获得侵入者，因此要之后返回本星球来取得。此外，该星球的场景中会有很多蓝色的灯具，位置并不算隐秘，把这些灯具全部打碎后能够解锁奖杯“我讨厌台灯”。不过有一部分灯具会集中在之后流程会到达的车站区域，其中获得金螺丝的区域也会有几盏，不过需要利用直升机背包的强化跳跃到达，具体位置可以参考金螺丝收集部分。

4. 继续前进会遭遇使用机枪的敌人，需要注意他们的机枪扫射，建议用手榴弹来对付。继续前进会遭遇直升机，他们同样会使用机枪攻击，建议找一个掩体躲避攻击的同时用燃烧枪来对付。来到道路尽头后按下一旁的绿色按钮即可触发剧情。

5. 剧情过后瑞奇会获得直升机背包。此时按 R1 键便可以进行高跳，而推动左摇杆的情况下按 R1 键，则可以进行距离较远的跳跃滑翔。利用高跳和滑翔到达场景对面的高台上，再搭乘升降机来到上层，在从平台的角落长按 × 键滑落至对面的平台上。解决掉平台上的敌人后继续乘坐升降机来到上层，之后的敌人可以直接从背后礽手榴弹解决。

6. 继续前进来到车站，解决掉敌人后利用弹射器与空中的机关跳上火车。此时火车会开始运行，沿着车厢前进，用手榴弹炸毁前方钢管上的炸药，扫清障碍的同时可以顺便解决掉敌人。来到一个齿轮机关前，转动机关使高处的起重机转动方向，再利用起重机上的装置摆荡跳至下一节

车厢。

7. 用手榴弹炸毁第二处炸药清除障碍后，利用尽头车厢旁的栏杆爬至上层，前方的车厢上会生出两只触手，需要留意。在道路尽头会遭遇两台直升机加机枪兵的组合，需要利用好掩体来躲避攻击。将他们解决后，转动尽头的齿轮机关即可触发剧情。

8. 此时需要完成一段体能训练，这段路程考验玩家对于各种跳跃以及滑行技巧使用的熟练程度，不过总体而言没什么难度，完成训练后能够获得游戏中的第一个金螺丝作为奖励。此外，如果玩家能够在 70 秒内完成体能训练，就可以解锁奖杯“柯温斗士”。

阿丽迪亚星

流程要点

1. 到达星球后向左走触发剧情，之后需要打倒一定数量的沙鲨，这些小型敌人用扳手就能轻松搞定。西侧空地上有许多会释放出沙鲨的巢穴，需要将它们逐个破坏。比较难找的一处位于西南侧的高台上，需要利用墙壁跳跃到达。

2. 剧情过后获得磁浮板，乘坐圆形平台回到下层。此时需要往东侧走，这里的敌人中除了有沙鲨外，还有身体被全副武装、手持火焰喷射器的构造机器人，记得将其中一名用扳手打入流沙之中，这样就能够解锁奖杯“下沉的感觉”。

3. 走到尽头乘坐圆形平台来到二层，首先前往马克马斯的运动小屋，利用弹射器以及空中的机关在平台间穿梭。一路来到一个空旷区域，这里需要先用弹射器跳至一个较近的平台，之后利用空中的数个装置连续跳跃至对面较高的平台上。继续前进，在尽头获得水资源转移装置，将其与一旁的水管连接，即可使得四周的水位下降。跳至下层的平台上，用扳手转动机关使门打开，之后再用转移装置连接水管使水位上升，游至对岸即可利用圆形平台回到入口处。

4. 此时还有一个寻找经纪人的任务，一路向南前进，道路中有履带的部分可以用左摇杆 +R1 键的滑行快速通过。乘坐平台来到下层，攀爬至左侧的平台上。

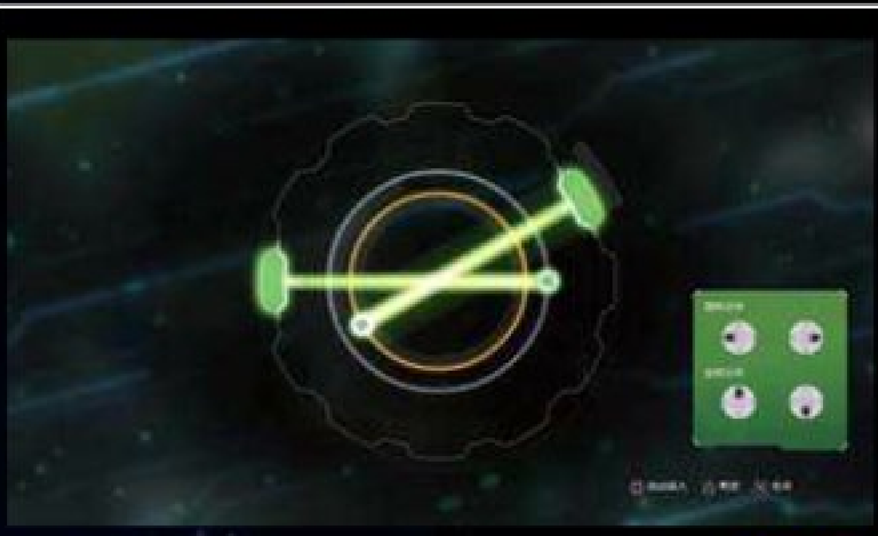
沿着高台一路攀爬至上层，在进入上层区域之前。前往左侧的空地，这里会有一群敌人，最后会有一架直升机，解决掉它们即可找到经纪人并且触发剧情。

利加星

流程要点

1. 主线任务为通过一条下水道，流程十分简单，从飞船降落点向北走进入下水道，第一个区域需要分别利用水资源转移装置连接两个水管，让水位下降再上升后才能通过。用扳手破坏管道中的障碍后来到第二个区域，此时先利用水资源转移装置使水位下降，之后破坏掉通往第三个区域的障碍，再返回装置处使水位上升，通过潜水的方式前往下一区域。继续前进从一条管道滑下，踩下地面的按钮后下水道的水位会突然上升，此时需要迅速逃离。可以利用滑行来加快移动速度，不需要管沿路的敌人。

2. 顺利通过后会遇到武器给业者，他会让瑞奇收集所有的撕裂者火箭筒的全息卡牌，这也是利加星的支线任务之一，而任务完成的奖励便是撕裂者火箭筒。撕裂者火箭筒全息卡牌一共有九张，分布在各个星球之中，因此玩家此时还无法完成该任务，所有卡牌的位置会在之后的流程要点中提及。此时会获得小配件——侵入者，利用配件就能够解开游戏中的侵入者谜题了。首先解开另一侧出口旁最初级的侵入者谜题，谜题的解法如下图。之后即可获得获取门后的**第一张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒**，之后可以乘坐尽头的飞行船回到飞船降落点。



支线任务：磁浮板比赛

1. 从飞船降落点前往东南侧区域，一路上没有什么特别难解开的机关。不过这里能够遇到几批扑灭机器人在与变形兽展开激战，此时玩家可以坐山观虎斗，等他们打完再收拾掉残余的敌人。当扑灭机器人累计消灭了 35 个变形兽时，还可以解锁奖杯“不干我的事”。

2. 在一个高台处能够看到下面有大批的变形兽在与扑灭机器人作战，这里可以直接朝下扔手榴弹或质子鼓来高效率清除敌人。继续前进会发现一台坦克，其弱点在背部，直接拿手榴弹对付吧。道路尽头右侧门的边上有一个绿色按钮，可以开启用于返回之前区域的机关。按下左侧门前的地面上的按钮解除门禁，利用升降台来到一个洞穴，按下洞穴尽头的按钮，可以释放出被关住的变形兽，让它们与机器人展开战斗，瑞奇只需在上方平台扔炸弹补刀。

3. 解决敌人后来到下层，穿过一道门后利用升降平台来到一个充满了门禁的区域，这里需要通过踩下地面的机关将门禁逐一解开。走出该区域空地上会有一场恶战，解决敌人后从出口前往二层即可来到磁浮板比赛的参赛地点。

4. 与 NPC 对话即可参加利加星的磁浮板比赛，比赛分为铜杯、银杯以及金杯三个难度，银杯与金杯分别需要前一个难度达到第一名后才会解锁，要达成主线的话只需要赢得铜杯挑战。

5. 在玩家获得了金杯挑战的冠军后，将会获得**第二张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒 II**。如果玩家以 1 分 35 秒以内的成绩完成了此处的金杯比赛的话，则可以解锁奖杯“比赶路的阿莫变形兽还快”。想要在最短时间内跑完，除了不能出现失误外，还需要多利用加速，并且在跳跃取得蓝色能量环时做出特技，以快速增加能量槽。此外，利用赛道中的近路也十分关键。

G34号星云

流程要点

1. 调查飞船降落点东北侧的气孔就能控制叮当探索北侧区域，沿路进入第一艘飞船，利用弹簧机器人跳至飞船中的高台上即可获得小型机器人转换器。此时举起之前的弹簧机器人，按△键进入机器人转换界面，将其转换为动力机器人，再把它扔至一旁的动力装置处，即可打开飞船的另一扇门。

2. 举起甲板旁的桥梁机器人，将其扔到甲板边即可搭建出通往对面的桥梁。来到中央的甲板，捡起这里的机器人，将其更变为桥梁机器人，并且朝左手边的甲板扔去，前往左侧的甲板处拿取那里的机器人，并将其更变为桥梁机器人，用来搭建起通往第二艘舰船的桥梁。此时回收左侧甲板旁的桥梁机器人，将其转变为动力机器人，并且扔到飞船附近的动力装置旁，使飞船门的打开。

3. 进入飞船后先将高台上的机器人取下并更变为动力机器人，激活一旁的动力装置使得中央的门打开。此时将另一个机器人也更变为动力机器人，中央门另一侧离门较近的动力装置旁，这样就可以保证中央舱门的开启。之后将

之前船舱内动力装置旁的动力机器人转移至另一侧尽头舱门附近的动力装置旁，再将中央舱门旁的动力机器人转移至尽头舱门的另一个动力装置旁，此时即可使该舱门打开。在尽头的房间中获得道具磁力靴，此时沿着伸展出的道路返回瑞奇身边即可。

4. 控制瑞奇进行下一步的任务，解开降落点东南侧的侵入者谜题开启通路，谜题解法见下图1。之后是一条直路，来到尽头能够发现一个侵略者谜题，具体解法如下图2，解开谜题后能够在打开的门后获得**第四张撕裂者火箭筒全息卡牌——参裂者火箭筒**。

图1

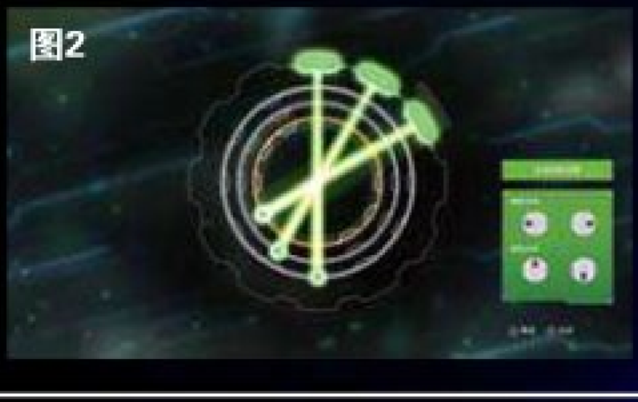


图2

5. 从侵略者谜题旁的拐弯口来到一个圆形区域，走右边右侧网上，来到一个有两个怪物实验装置的房间，一次按下装置的按钮将怪物放出，将它们解决掉，此时也能解开一旁的门禁。继续前进会来到一个关有众多怪物的房间，此时可以从远处用枪解决掉高处两只会喷毒液的怪物，再攻击房间两侧的绿色按钮放出其他怪物并且解除门禁。解决下一区域入口处的敌人后，需要利用 L2+ □键投掷万能扳手攻击场景中央的绿色按钮，并以此来依次解开门禁，这里的敌人推荐用火焰枪来对付。武器商人旁有一个侵入者谜题，解开后即可前往 BOSS 所在区域进行 BOSS 战，在此之前请做好准备。

BOSS战：布拉尔格变形兽

BOSS 初期的攻击方式主要为跺地使地面上升起火柱，以及向前的蓄力合掌攻击。注意好时机使用滑翔就能轻松躲避，尤其是合掌攻击前会有明显的提示，玩家可以趁此时机与其近身，待其攻击完毕后使用喷火器等高威力武器进行输出。在其生命值降低至 65% 左右时，BOSS 会暂时撤至空中并且召唤出杂兵，并且在生命值降低至 35% 时再进行一次杂兵召唤，此时建议优先清理掉这些杂鱼。进行过第一次杂兵召唤后，BOSS 会追加向前喷火的招式，看准火焰的喷射轨迹进行左右跳跃即可躲避。

支线任务：探索布拉尔格战舰

调查飞船降落点西南侧的运输机即可前往布拉尔格战舰，战舰实际规模并不大，并且也没什么岔路，不过这里会有一些敌人，需要留意。解决掉这里的敌人后，在尽头的控制室获得武器——掠食者发射器。此时战舰会进入自毁倒计时，需要在 40 秒内逃回出口，不管敌人直接前进便可，毫无难度。

加斯帕星

流程要点

1. 乘坐边缘的圆形平台来到下层，前方会出现一批敌人。注意有一名敌人控制了机枪台，迅速近身将其击倒后就能控制机枪台了。利用机枪台破坏掉一旁的门，不过门后会涌出一批敌人，可以直接用机枪解决掉。

2. 穿过门后会出现一种双手为利刃的红色小机器人，需要留意它们的近身连斩以及在地面释放的火焰，建议用手榴弹或掠食者发射器从远处解决它们。场景中央同样会有一门机枪台，夺取后可以用它炸毁对面的门，门后涌出的大型机器人同样可以用机枪台解决。

3. 利用门后的升降台来到二层，之后的走廊上会有一大批敌人，建议用具备范围伤害的武器来对付，注意路边有能够放出小机器人的装置，记得优先破坏。利用走廊尽头的机枪台破坏一旁的大门，出门后会有两个机枪台被敌人控制，优先解决掉地面上的杂兵，之后利用机枪台消灭掉空中的飞船和机器人。一旁的平台中央可以找到滑行鞋，不过需要在 10 秒内踩下周围的三个按钮才能解开封锁。

4. 获得滑行鞋后从一旁的滑道滑会飞船降落点附近，再从另一侧的滑道划至北侧区域。触发与 NPC 的剧情后，它会让你收集 10 个章鱼大脑，沿着该区域北侧绕一圈即可收集齐，注意中央的屏障需要在 10 秒内依次踩下 3 个按钮才能解开，集齐后返回 NPC 处即可获得喷气背包。

5. 拥有背包后需要先在绿色的燃料补给装置处补给燃料，之后按住 L1 键就能进行飞行了，不过在此之前建议玩家现在武器商人处购买狙击枪——离子打击者。此时需要收集另外 20 个章鱼大脑，首先飞向北侧平台，这里的巨型章鱼敌人建议用狙击枪来对付，注意收集沿路的章鱼大脑，收集 20 个章鱼大脑十分简单。不过，在下图所表的位置，藏着游戏中的**第五张撕裂者火箭筒全息卡牌——预兆**。此外，推荐玩家在这这片区域刷取飞行状态时用武器击败 40 个敌人的奖杯“捍卫战士”。集齐章鱼大脑后返回 NPC 处即可触发剧情，之后便可离开该星球。

支线任务：用大脑换螺丝

章鱼大脑分布在整个加斯帕星的可探索区域上，除了剧情所需收集的 30 个大脑外，玩家还需要另外收集 60 个大脑。除了场景中可获得的章鱼大脑外，击败心电感应章鱼一次能够获得 3 个大脑。这里推荐采取地毯式搜索的方法寻找，将地图上为探索的区域全部探索一遍，建议飞至高处对远处进行观察，注意不要漏掉了地图南侧的区域。集齐 60 个章鱼大脑后前往 NPC 处即可完成任务，并且能够获得能够强化扳手的小配件——箱子破坏王。

巴塔利亚星

流程要点

1. 从降落点处来到有武器商人的大平台，此时商人处能够购买新武器——好战者火箭筒。解决掉这里的敌人后可以先通过轨道滑行前往地图东北角的任务地点。此处的滑行轨道要比上一个星球的复杂很多，不仅会有很多弯路，障碍也会变多。不过玩家可以通过查看地图上的轨道线路，来判断那一条路是近路。到达目的地后触发剧情，之后可以直接传送会之前的大平台。

2. 此时出发前往要塞，前进道路的左侧会有一个侵入者谜题，具体解法如下图，解开后进入后面房间能够获得**第六张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒Ⅳ**。跳过断桥后来到下一区域，这里的山谷中会有很多敌人，可以在山崖边使用狙击枪或火箭筒来对付山谷中的敌人。消灭敌人后前往下层用扳手转动螺丝，使得上层的桥伸出，此时桥对面会出现一辆坦克，用狙击枪攻击其炮口的弱点即可轻松解决。此时过桥从旁边的道路前往下一个空地，这里的敌人配置与刚刚类似，解决后再次转动空地上的螺丝使桥伸出，到达桥对面后触发剧情。

3. 由于正面无法突破炮台区域，必须走一旁的磁力鞋通道。来到大场景后会遭遇一大批敌人，依然推荐用狙击枪配合火箭筒解决他们。清理完毕后前往场景北侧二层转动机关，解除炮台并放出桥梁，使得同伴能够安全通过。此时会出现第二批敌人，利用高处的掩体可以轻松对付。此时往场景南侧中央区域走，这里还会遭遇一批敌人，其中有两辆坦克，推荐此时先去武器商人处补充一下弹药再来打。解决掉敌人后转动南侧中央的机关，即可打开一旁的大门。

4. 继续前进来到防卫炮台旁，此时需要解开一旁的侵入者谜题来开启炮台，具体解法如下图。之后即可按△键进入炮台，此时需要按住 R2 键用机关枪扫射攻击小型敌机来积攒加农炮的能量，能量积蓄满后将炮口对准战舰按 L2 键，即可用加农炮将战舰击坠。敌方共有四艘战舰，这些战舰会释放出导弹进行攻击，需要用机枪进行破坏。此外，后期还会有一些小型敌机靠近进行攻击，需要及时清理。击坠全部四艘战舰后完成任务，此时可以回到飞船降落点离开星球。

波奇塔鲁星

流程要点

1. 飞船降落后走几步就能遇见 NPC 同伴，剧情过后需要跟随他寻找升级飞船的技师。继续前进，清理沿路的敌人后会在道路尽头遇到一只心电感应章鱼，用狙击枪攻击弱点或直接用火箭筒招呼它吧。之后乘上同伴的快艇穿过河流，不过此时会有水中的敌人不断跳上河，需要及时进行清理。

2. 到达目的地后的一段路程是普通的杂兵战，一路前进需要对付第二只心电感应章鱼，之后需要再次乘坐快艇到达第三个区域。走到桥头按下按钮放下大桥，使得 NPC 同伴能够通过，一路清理敌人到达第二座桥处，利用弹射器和机关飞跃至桥对面按下按钮使桥伸出。尽头的敌人中会有两只章鱼，同样利用狙击枪对付之。之后等待同伴打开尽头房间的门，进入后找到技师，之后乘坐一旁的快艇回到飞船处。

3. 飞船进行升级后，瑞奇的装备也得到了升级，此时直升机背包会升级为火箭推进器背包。剧情过后进入一场空战，此时需要按 L2 键发射飞弹来攻击那些蓝色长条形的水资源收获者。不过飞弹的弹药是有限的，必须通过攻击红色的小型敌机来获取弹药。

支线任务：清光水泵站内的阿莫变形兽

1. 要进入水泵站，首先要完成波奇塔鲁星的主线任务，使得背包获得升级，这样就能推动飞船降落点南侧的齿轮机关，解开一旁水域中的水泵站入口。

2. 从水泵站入口转移至水泵站，首先游到西北侧的区域利用水资源转移装置使得水位下降，之后再折返完成侵入者谜题，具体解法如下图，解开谜题后使得前进通路的大门打开。

3. 完成谜题后返回水管处再次使得水位上升，之后从之前打开的大门处游至下一区域，上岸后会遭遇一大批变形兽，用喷火器招呼吧。解决敌人后启动场景中央的齿轮机关，启动四周墙面上的活动机关。

4. 此时先用远程武器将高处平台上的爆炸物体破坏，再利用四周高墙上的平台跳至高处，这里会有一个侵入者谜题，具体解法如下图，

解开谜题后一旁的大门会打开。

5. 穿过大门后继续前进，之后需要游过一片水域，水中的炸弹需要接近后引爆，在等待其引爆时需要远离。上岸后会再次遇到一批变形兽，解决它们后开启尽头的机关，在尽头能够取得氧气面罩，之后潜水就不会消耗氧气了。此时可以游泳游到整片水域的边界地带，这里会有很多鲨鱼，故意让鲨鱼咬瑞奇，即可解锁奖杯“游泳池鲨鱼最讨厌”。

支线任务：探索渡假村

获得氧气面罩后，玩家就可以在水中进行长时间的探索了。此时地图上会出现一片之前未探索过的区域，不过该区域无法正常到达，需要穿过右图所示位置的水下洞穴，才能顺利进行探索。在该区域的尽头能够找到一个金螺丝，获得螺丝后本支线任务即完成。

卡图星

流程要点

1. 降落后利用一旁空中的机关以及手中的弹射器跳至武器商人所在的平台，可以先购买新武器——嗡鸣刀刃。继续利用机关来到下一平台，这里的敌人正好可以用来试试新武器的威力。

2. 解决掉敌人后同伴会开启通往下一区域的桥梁，之后道路上的敌人推荐用狙击枪解决，注意一旁走道上有一个机枪台。

3. 清理完敌人后调查机枪台前的通风口，让叮当进入工厂进行调查。此时控制的角色切换为叮当，调查走道尽头的绿色按钮开门，此时首先利用场景中的桥梁机器人搭建起通往下一平台的通路。之后举起下一平台上的机器人，将其更变为桥梁机器人，再搭建通往正对平台的通路，之后前往该平台获取第三个机器人，将其更变为桥梁机器人，再次回到第二个平台，利用桥梁机器人搭建通往右侧平台的道路，之后再回收一个桥梁机器人，将其更变为弹簧机器人，再利用弹簧机器人跳至右侧高台上获取第四个机器人。

4. 返回中央平台，将两个机器人更变为动力机器人并放置到动力装置旁，即可使一旁的门打开，可以从中获得手榴弹，利用手榴弹即可炸毁道路尽头的障碍。

5. 解决完下一场景中的战斗后，跳至尽头的履带上，再进入履带右侧的房间。首先利用动力机器人打开通路，之后需要将下一场景中的机器人更变为动力机器人，并且放置在一旁的长方形履带上，这样就能让它依次启动动力装置来开启一旁的起重机了。跟随动力机器人移动依次通过起重机，在道路的尽头能够找到一个小机器人，把它带回之前的场景。此外，如果玩家不停地将小机器人放在起重机下，让起重机将小机器人破坏，累计破坏了 5 个后，即可解锁奖杯“叮当粉碎者”。

6. 此时需要利用一个小机器人架起通往出口所在平台的桥，之后再在该的另一侧搭起另一座桥。将剩余的一个机器人更变为动力机器人，并将其放置在障碍后的动力装置旁的桥面上，之后再收起另一座桥，将其更变为动力机器人放置在另一个动力装置旁，即可让出口的门打开。

7. 穿过一个场景来到一个能够拾取手榴弹的场景，此时需要利用手榴弹对付陆续袭来的机器人，注意利用好掩体躲避攻击。解决掉它们后前往下一个场景。此时需要利用右侧履带上的货物跳至履带两旁的平台上回收两个小机器人，并将它们带至场景中央。此时再将一个机器人变为弹簧机器人，再利用它跳到左侧高

台上获取第三个小机器人。再将这三个机器人均更变为动力机器人，分别放置到场景中央的动力装置上，再调查一旁的按钮即可触发剧情。

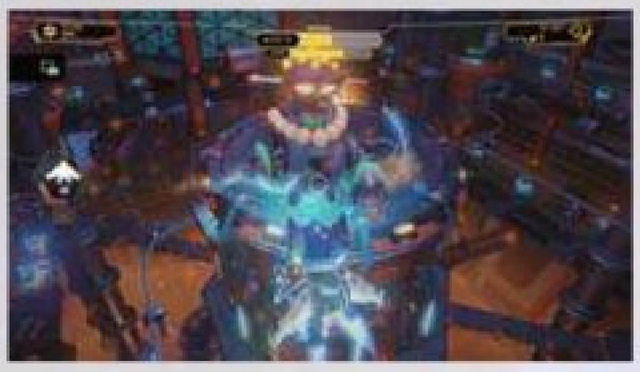
8. 剧情过后控制角色切换回瑞奇，此时一旁的门已经被打开，之后的走道上会有大批的祖康先生，用刀刃枪可以轻松对付。进入工厂后，一路清理敌人来到一座机枪台旁，此时利用机枪台炸毁左侧的绿色门，能够在其中获得**第七张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒V**。

9. 走机枪台左侧的道路继续前进，注意蓝色的障碍区域需要利用R1键滑翔快速通过。解决掉一批敌人后，从平台边缘跳到对面运送着未启动机器人的履带上可以通过攻击将这些机器人破坏，破坏满10个后能够解锁奖杯“机器士兵报废站”。

10. 沿着履带一路前进，这里会有几批敌人需要对付，在尽头会有一个侵入者谜题需要解开，具体解法如上图。

11. 解开谜题后就能利用燃料补充罐为喷气背包补充燃料了，利用喷气背包飞到高处，这里会

有许多机器人敌人，建议找一个高处平台用狙击枪依次解决。清理光敌人后飞到北侧高处的平台，按下按钮进入控制室后即可解开另一侧大门外的屏障，不过此时会触发与祖康女士的BOSS战。



12. 击败祖康女士后，解开之前解除屏障的大门旁的侵入者谜题，即可使大门打开，进入后触发剧情即完成本星球的所有主线，侵入者谜题的具体解法如下图。

BOSS战：祖康女士

祖康女士会有两种状态，第一种状态是无屏障状态，此时她会释放出追踪闪电弹并且召唤祖康先生协助攻击。此时推荐保持飞行状态，并且用刀刃枪持续攻击。当她的血量下降至一定程度后，她会利用祖康先生制造出屏障，并且用屏障释放出大范围的冲击弹。此时虽然可以依靠攻击来慢慢破坏屏障，但其实只需要朝BOSS扔一个乐舞球，就能轻松将屏障解除了。之后再重复之前的步骤进行攻击，即可轻松将其击败，不过要注意及时从四周的平台上补充弹药与燃料。

灭星者（第一次）

流程要点

1. 本关开场便是空战部分，用机枪清理掉一些杂兵后，维克特的舰船会登场。此时需要利用机枪与导弹对其攻击，注意敌舰会释放出激光障碍，需要看清楚轨迹进行躲避。敌人释放的导弹可以直接用机枪破坏，当敌人战舰的HP降低至一定程度时，便会控制住玩家飞船的行动，此时不能移动或翻滚，只能用机枪来对舰船或者袭来的飞弹进行攻击，需要注意。

2. 击破舰船后控制角色切换为叮当，一开始就要躲避维克特的追击，不过维克特的攻击方式和序章基本没有差别，只是激光扫射有时会变为一个来回，不过依然很好躲避。

3. 逃进一个打开的侧门之中，此时需要利用小机器人解开这里的谜题。以入口所在平台看做中央平台，先用场景中的小机器人向左侧的平台架桥，之后再用左侧平台上的小机器人朝右侧平台架桥，最后前往右侧平台，再用最后一个机器人搭建出通往中央平台的桥。之后依次回收小机器人，将他们搬运至右侧平台，记得右侧平台与中央平台间的机器人需要最后回收。运送完毕后，将一个机器人变为弹簧机器人，另外两个变为动力机器人，启动高台上的两个动力装置，之后按下一旁的按钮，即启动了一部分的动力。之后需要再次用刚刚的方法，将三个机器人搬运至左侧平台，不过这次需要最后回收的是连接了左侧平台与右侧平台的机器人。将三个机器人变为动力机器人并且启动动力装置后，按下按钮触发剧情，之后进入与维克特的第二轮追逐战。

4. 逃离维克特的魔掌后进入第二段解谜，此处需要先用弹簧机器人跳跃至高台上，拿下高台上的机器人，再将该机器人变为桥梁机器人，搭起通往左侧孤立平台的桥梁，之后将左侧孤立平台上的机器人以及连接桥梁的机器人，都运送到高台另一侧的区域。此时高台里侧区域会有三个机器人，将一个变为动力机器人启动动力装置使孤立平台转向，此时便可在里侧区域与孤立平台间搭建桥梁，在搬运一个机器人到孤立平台上，可以搭建返回中央平台的桥梁。将中央平台上的弹簧机器人通过桥梁运至里侧平台当作跳板，再依次回收之前的桥梁机器人与动力机器人，将它们都运到高台上，这样就能启动高台上的三个动力装置，让水泵运作了。此时维克特会再再追上来，不过只需跑到尽头启动水泵即可将他打败。

5. 控制角色切换回瑞奇，此时可以在武器商处购买新武器——毁灭手套。之后的一路以战斗为主，利用毁灭手套释放的小机器人能够轻松解决掉巡逻的敌人。一路来到一个侵入者谜题前，谜题的解法如下图所示。

6. 解开谜题后搭乘升降台，之后的一个场景入口处会有机枪台，利用机枪台轻松对付源源不断来袭的敌人。之后继续前进，在一个控制室中需要解开另一个侵入者谜题，具体的解法如下图。

7. 来到第二个武器商处后，乘坐平台下降会有一场恶战，建议现在武器商处补给弹药。敌人会源源不断涌来，需要优先解决掉机器人和坦克，建议用狙击枪直接打弱点，其他杂兵用喷火器快速清除即可。清理完杂兵后，从一旁的走道前进即可过关。

克利博3号星

流程要点

1. 到达克利博星后可以先在武器商处购买新武器——绵羊转换枪，注意这里的士兵敌人会使用手榴弹进行攻击。一路清理敌人来到第二个武器商所在的平台，调查中央的齿轮机关使得一旁的道路升起。

2. 走南侧通路到来武器试验室A，此时门中会释放出会喷火的小机器人。由于视角发生了变化，玩家需要用右摇杆控制武器的发射方向。此外，用乐舞球加扳手也能轻松解决敌人。

3. 从南侧的升降台来到二层，解决敌人后从东侧来到下一区域。解决掉武器试验室B中的机器人后，下一个场景中会有数台直升机，如果在他们登场时迅速用绵羊转换枪对一台直升机持续输出并且将其破坏的话，即可解锁奖杯“当羊起飞”，注意射击必须准确且迅速，否则等直升机停稳后攻击便无效了。

4. 解决直升机后来到有武器商人的圆形区域，转动中央的齿轮使圆形区域的出口移动，解决下层的敌人后利用升降台来到一个滑轨旁，用滑轨滑下可以来到武器试验室C，不过里面是一群绵羊。解决掉后继续前进，前面的道路上会有一大群敌人，推荐用狙击枪直接攻击弱点来快速解决，即使是敌人的飞船也可以通过直接攻击炮口弱点的方式秒杀。这条道路上会有第一条履带，这条履带关系到奖杯的获得，需

要站在上面不移动通过。

5. 之后的道路上会遭遇一大群机器人，用变羊转换枪即可轻松解决它们。继续前进即可到达经理办公室，剧情过后对一旁的水管使用水资源转移装置，可便可以使磁浮板赛道浮出水面，此时与 NPC 对话即可报名参加磁浮板比赛。只需要完成铜牌的比赛。就能获得最后一个小配件——全息伪装装备。

6. 完成比赛后即可从一旁的出口返回飞船，不过之后的一段道路上有剩余的三条履带，站着不进行移动通过即可解锁奖杯“慵懒巴克斯人”。

支线任务：在滑道上滑行

到达第二个武器商人所在区域后，可以通过北侧的升降台来到滑道旁，之后可以进行一段滑行。注意滑轨的岔路上有一个金螺丝能够收集，具体可以参考金螺丝收集部分。完成滑行后会到达地图房间，打破中央的装置能够获得小配件——神奇地图，之后地图上就会标出全息卡牌补充包、技能点以及金螺丝这些收集品的位置了，十分实用。

支线任务：磁浮板比赛挑战

在完成磁浮板比赛铜牌后，即可进行该星球的银牌和金牌挑战，其中金牌挑战不仅与两个奖杯有关，在完成后还能获得**第八张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒Ⅵ原型套装**。由于游戏中有一个奖杯要求玩家在 2 分 05 秒内完成金牌挑战，因此该挑战的完成是需要一定技巧的，游戏的赛道中有两条超近路，不过需要通过半圆形的机关后才能解开屏障，其中第二条近路不仅能够节省很多时间，还能够在道路尽头获得一个金螺丝。不过由于前往第二条近路的难度较高，一不小心就会出现失误，求稳的话还是只走第一条近路为妙，不出现失误并且合理进行加速的话，是可以在限制时间内完成比赛的。

灭星者（第二次）

流程要点

1. 本关的第一段路程需要利用全息伪装装备来伪装成魁克队长，并且潜入飞船内部。可以将伪装装备设置在快捷切换武器的方向键上，之后按下对应的按键即可迅速伪装成魁克队长，不过一旦玩家使用了跳跃或攻击，伪装就会立刻解除。蓝色的机关必须在伪装后才能解开，如果在通路上遇见机器人，按○键朝它们挥手即可让他们转身或帮忙开门。注意每个大场景中都有净化立场的按钮，如果被敌人发现它们就会立刻按下按钮将瑞奇消灭，所以在到达每个大场景中后，必须站在按钮旁并且迅速解决掉场景中的敌人。来到一个有四周有星球模型的场景，解决掉这里的敌人后，将星球模型全部破坏，即可解锁奖杯“消灭存在的证据”。

2. 一路前进来到一个中央有圆台的场景，这里需要利用栏杆爬上圆台，之后在利用圆台侧面的栏杆爬到对面的高台下侧，注意此时会出来一台机器人，等它走到一边时再爬上平台，并迅速将其解决。来到下一个场景后，建议先在二层用狙击枪解决掉净化力场按钮旁

的敌人，再立刻跑到按钮旁慢慢解决企图接近按钮的机器人。继续前进来到放有德瑞克雕像的房间，此处仍然需要接近净化立场按钮后再解决掉敌兵。继续前进来到最后一个房间前，此时先在武器商人处补充足弹药，之后再进入房间。最后一个房间的打法与之前相同，不过会有好几波敌人的增援，注意节省弹药。全部解决后需要解开一个侵入者谜题，具体解法如上图。

3. 此时原路返回放有德瑞克雕像的房间，在这里会有一场恶战，解决完敌人后从另一侧打开的门处继续前进，到达一个有两个十字路口的区域时，在第一个十字路口的右侧通路的侧门前伪装成魁克队长，听完这里的对话后即可解锁奖杯“哥白尼，你也有份?”，具体位置如下图。

4. 继续前进来到一个大场景，一路解决这里的敌人，到场景右侧启动齿轮机关，使得场景中央的桥展开，过桥后需要对付一大批敌人，解决他们后，通往深处的大门右侧有一个高处的平台，利用一旁的箱子跳上去后能够获得**第九张撕裂者火箭筒全息卡牌——撕裂者火箭筒Ⅵ**。此时再往深处走，即可前往核心处，解开最后一个侵入者谜题，谜题的解法如下。之后会进入与魁克队长的 BOSS 战。不过需要注意的是，如果玩家完成了之后的 BOSS 战的话，游戏便会通关，并且会让玩家直接进行二周目的挑战模式。因此，如果想要通关前完成一些收集要素的玩家，可以之后再前去进行 BOSS 战。

BOSS战：魁克队长

在第一阶段，魁克队长的攻击方式主要为子弹连射与投掷具备大范围伤害的手榴弹，不过都很好躲避。当他的生命值下降至 60% 左右时，他会投掷出乐舞球，使得瑞奇进入强制跳舞的状态，此时需要利用跳跃躲避攻击，并且迅速触碰地面上的乐舞球以解除该状态。之后 BOSS 会追加导弹攻击，需要留意好地面上导弹的锁定位置来躲避。在生命值下降至 40% 左右时，他会投掷出能够产生爆炸机器人的装置，此时需要优先把装置破坏，之后再对魁克队长进行输出。如果玩家想要快速过关的话，建议在本战前先集齐撕裂者火箭筒的全息卡牌，并且前去换取该武器，由于火箭筒的输出很高，BOSS 对付起来也会轻松很多。

BOSS战：尼法利斯博士

在正式开始 BOSS 战前会有一段在滑轨上的滑行，需要注意滑轨之间的断开处需要按○键拉住弹射机关来通过。到达滑轨的终点后正式开始最终 BOSS 战，尼法利斯博士的攻击方式主要为子弹连射、发射激光以及在身体周围释放冲击波，注意好回避很难被其打中。当 BOSS 的 HP 降低至一定程度时，他会靠近身后的能量源并且吸取能量回血，此时要不停进行攻击将其打断，不过之后他会朝着玩家所在平台撞击，之后还会降该平台破坏。此时需要按住 L1 键飞到其他平台上，之后再重复与之前类似的步骤。本战依然推荐使用撕裂者火箭筒，弹药充足的情况下两个来回即可将最终 BOSS 解决。

黄金螺丝收集

玩家在获得了神奇地图后，所有金螺丝的位置都会被直接标注在地图之上，因此具体的位置并不难找，不过有一些螺丝的获得方法还是比较特殊的。下面将给出所有紧螺丝的具体获得方法，希望能够对大家有所帮助。

威尔丁星

黄金螺丝 1：修理厂出门右转翻过栏杆后再通过磁力通道向上攀爬即可找到。

柯温星

黄金螺丝 1：刚刚到达火车站台时，向后走，从一堆箱子的缝隙中寻找落脚点翻过去。

黄金螺丝 2：完成体能训练任务后获得。

阿丽迪亚星

黄金螺丝 1：猎杀沙鲨的时候，地图最左侧有一个洞穴，洞口需要用火箭筒等大威力武器破坏，进入可以得到黄金螺丝。

黄金螺丝 2：马克马斯的运动小屋中，取得水转移装置位置正下方的水池里。

黄金螺丝 3：在主线流程最后马克马斯和他的经纪人乘火箭离开的位置够找到一条需要磁力通道，走上去后转动扳手就会开辟新的道路，之后用弹射器摆荡过去就能到达新的区域并拿到黄金螺丝了。

利加星

黄金螺丝 1：逃离下水道任务中，在主线旁边的一条管道中，必须拥有水下呼吸能力后才能回来取得。

黄金螺丝 2：在一个由多个小格子隔开的庭院里，黄金螺丝在角落的格子里，先跳上院子里发出蓝光的广告牌，然后从上方的支柱上走过去。

黄金螺丝 3：滑板比赛中取得，在某个高处的跳跃点。

G34号星云

黄金螺丝 1：在关着实验生物的圆形牢房内，用螺旋桨跳到 2 楼，在一个关有青蛙的房间内可以找到。

加斯帕星

黄金螺丝 1：布拉尔格研究前哨上方群岛中靠左侧的一个岛上。

黄金螺丝 2：地图左下方的平台上，需要在限定时间内踩下 3 块控制板取得。

黄金螺丝 3：地图最下方，布拉尔格人的秘密基地的尽头，需要杀死基地里的敌人，并踩下 3 块踏板打开黄金螺丝的保护罩。

黄金螺丝 4：地图右上角一个火山口上方。

巴塔利亚星

黄金螺丝 1：来到星球后向前走，左边有一道需要“侵入者”打开的门，从门两侧的墙壁上跳上去。

黄金螺丝 2：第一次使用扳手放下桥后，会有一辆战车出现，击毁战车后滑翔到右侧的平台上，再跳过两个小平台就能找到黄金螺丝。

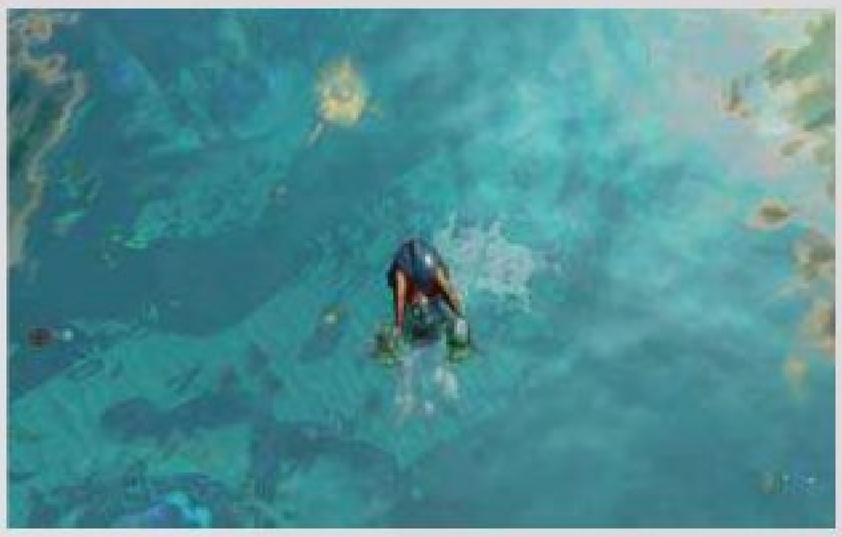
黄金螺丝 3：在主线任务最后的要塞前方的断墙上，旁边的矮墙可以直接用螺旋桨跳跳上去，再跳到断墙上就可以了。

波奇塔鲁星

黄金螺丝 1：渡假村右侧水域中的岩柱上，用二段跳和滑翔可以跳上去。

黄金螺丝 2：取得氧气面罩后从水下洞穴钻进去，浮出水面后消灭所有敌人并向上攀爬，杀死最后的大章鱼后获得黄金螺丝。

黄金螺丝 3：在地图标注位置的水里，可以直接拿到。



卡图星

黄金螺丝 1：在工厂左边最高处的房间里打开开关，工厂中间的一道封锁的门会打开，螺丝就在门里。另外注意工厂再完成主线任务后大门会关闭，但是可以使用大门旁边的传送门传送到工厂内。

黄金螺丝 2：工厂地图右下角高处的平台上有一扇需要侵入者打开的门，破解进入后找到黄金螺丝，谜题的解法如下图。

黄金螺丝 3：操作叮当的章节最后一个房间内，黄金螺丝在房间角落高处，并有铁栏保护。先把房间内的 3 个机器人集中起来，然后用弹簧机器人跳到旁边平台上，再用架桥机器人家桥到黄金螺丝下方，最后将一个弹簧机器人放置在金螺丝下方，从前一个房间拿炸弹将护栏炸开，利用弹簧机器人跳上平台后即可获得。

科利博3号星

黄金螺丝 1：需要在滑轨上击打断路器（绿色平板），击打全部 4 个后滑轨上的路障消失，就可以拿到黄金螺丝了。

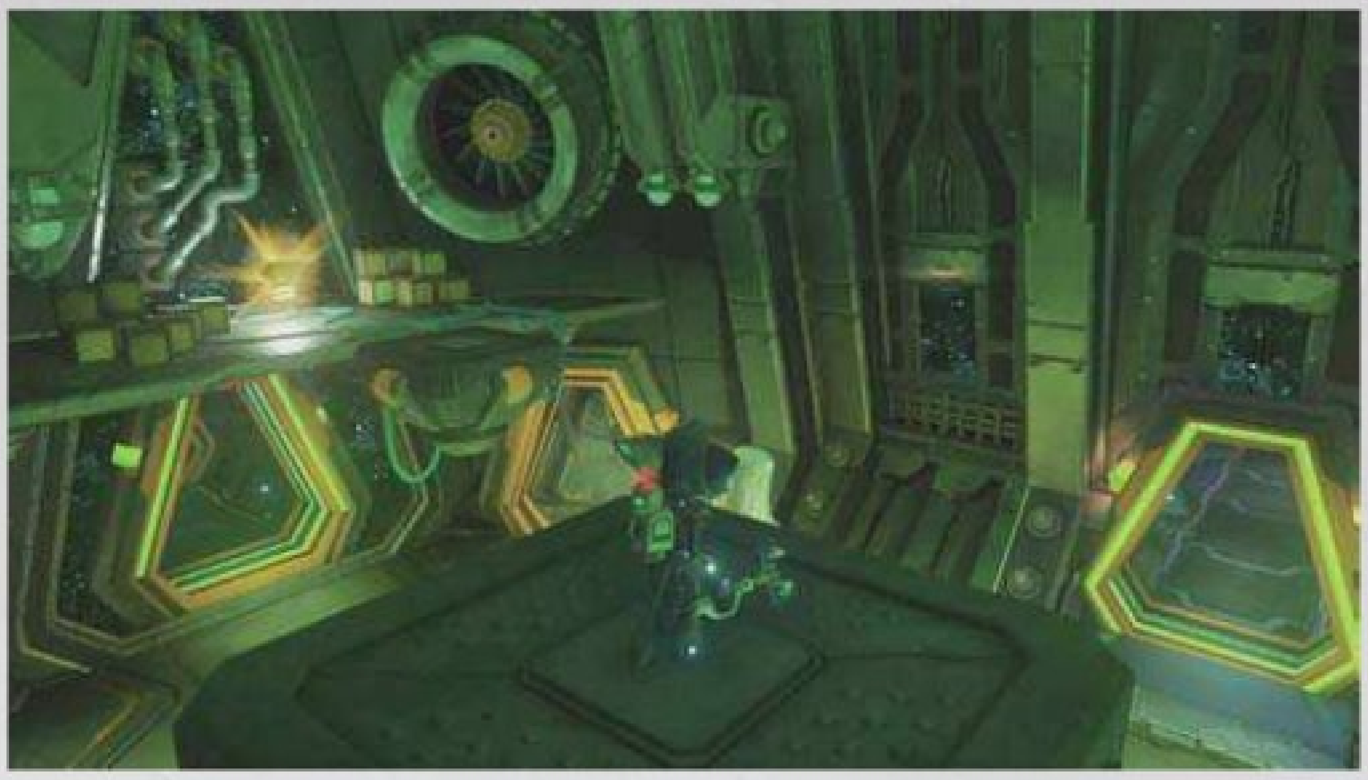
黄金螺丝 2：如图位置的升降机上用滑翔（R1+ 左摇杆）跳到旁边的平台上。

黄金螺丝 3：参加任意级别滑板比赛，在第二条捷径取得。

灭星者

黄金螺丝1：舰桥前的房间里，射击墙上的开关出发机关，之后从梯子爬上并跳过移动的平台就能拿到了。

黄金螺丝2：在放有德瑞克雕像的房间里，从标有蓝色“H”的箱子向上攀爬，再通过房间上方移动的平台就能到达黄金螺丝的位置了。



奖杯相关

综述

本作的奖杯难度并不算高，不过必须要玩家游玩二周目。不过由于本作并没有限定难度的奖杯，再加上二周目将会有众多项目的继承，而且游戏有官方作弊功能，因此游戏的难度会变得很低。建议玩家在一周目游戏时注意完成一些有特殊条件要求的奖杯以及与收集相关的奖杯，具体的达成方法可以参考上文的流程指南部分。二周目游戏时，玩家就可以把重心放在全武器的最高等级以及全升级改造上了。

奖杯列表

杯种	名称	解锁条件
白金	英雄之最	收集所有《瑞奇与叮当》奖杯
金杯	初始之终	在灭星者上打败尼法利斯博士
金杯	超级交易者	完成所有全息卡片组
银杯	富有挑战性	以挑战模式完成游戏
银杯	终极探索家	收集所有黄金螺丝
银杯	枪架满载	取得游戏内所有武器
银杯	战争大师	将所有武器升级至最高等级
银杯	改装狂人	解锁所有武器的每一项改装
银杯	骚包先生	将瑞奇的生命值升级到最大等级
银杯	科技阿宅	取得所有小配件
银杯	大脑解剖专家	收集所有心电感应章鱼大脑
银杯	冲刺吧!瑞奇少年!	赢得利加星和科利博星上的金牌奖杯比赛
银杯	保险柜神偷	在没有使用自动骇入的情况下完成所有侵入者拼图谜题
银杯	释放潜力	将一把武器升级至最高等级
铜杯	差不多训练	完成威尔丁星上的游侠招募活动，流程必定取得
铜杯	小机器人闯天关	在卡图星上逃离维克特，流程必定取得
铜杯	及时雨	在诺瓦利斯星上拯救市长和水电工，流程必定取得
铜杯	前往比赛	在阿里迪亚星上拯救斯基德和他的经纪人，流程必定取得
铜杯	你已经是游侠的一份子了	在柯温星上成为一位游侠，流程必定取得
铜杯	沙鲨晚餐	在利加星上赢得磁浮板铜牌奖杯比赛，流程必定取得
铜杯	变形兽乖乖	在G34星云打败变形兽，流程必定取得
铜杯	大…脑…	为加斯帕星上的布拉尔格科学家收集30个大脑，流程必定取得
铜杯	我把你的战舰打下来了	在巴塔利亚星上击落布拉尔格战舰，流程必定取得
铜杯	祖康家族价值观	在卡图星上打败祖康女士，流程必定取得
铜杯	山洪爆发啦!	在波奇塔鲁星上击落水资源收获者，流程必定取得
铜杯	愤怒氧化物	在凤凰号上打败维克特，流程必定取得
铜杯	超叛逆的	在科利博星上赢得磁浮板铜牌奖杯比赛，流程必定取得
铜杯	改变心意	在灭星者上打败魁克队长
银杯	比赶路的阿莫变形兽还快	在利加星上以少于1:35的时间完成磁浮板金牌奖杯比赛
银杯	科利博雷霆	在科利博星上以少于2:05的时间完成磁浮板金牌奖杯比赛
银杯	柯温斗士	在柯温星上以少于70秒的时间完成体能训练
铜杯	叮当粉碎者	在卡图星上用粉碎器砸碎5个小型机器人
铜杯	下沉的感觉	在阿丽迪亚星上将一个构造机器人撞入流沙中
铜杯	我讨厌台灯	砸毁阿丽洛市的所有灯具
铜杯	不干我的事	在利加星上放任扑灭机器人击败35个阿莫变形兽
铜杯	捍卫战士	在加斯帕星上用喷射背包的同时打倒40个敌人
铜杯	当羊起飞	把一位布拉尔格直升机指挥官变成绵羊
铜杯	机器士兵报废站	在卡图星的工厂内摧毁10个未启动的机器士兵
铜杯	游泳池鲨鱼最讨厌	在波奇塔鲁星的海洋里被一条鲨鱼吃掉
铜杯	消灭存在的证据	摧毁德瑞克办公室内的所有行星模型
铜杯	哥白尼，你也有份?	找到魁克位于灭星者上的休息室
铜杯	懒惰隆巴克斯人	在科利博星上不移动的情况下达成所有走道
铜杯	致命迪斯科	对所有类型的敌人使用乐舞球
铜杯	交易见习生	完成第一个全息卡牌组
铜杯	改装爱好者	完成第一个拉利安金属武器改装
铜杯	这下发达啦!	在挑战模式中打倒
铜杯	卖次买好	交换一套重复的全息卡组获得一张新的

文 初心者
美编 小瑟

《妖怪三国志》是 Koei Tecmo 的“《三国志》系列”和 Level-5 的“《妖怪手表》系列”互相融合的策略游戏。《妖怪手表》的妖怪们全都被赋予了三国著名武将的姓名，披上了古装，来到所谓的樱花国（《妖怪手表》的舞台则是樱花镇），展开新的冒险。

妖怪三国志	Level-5	策略
3DS	妖怪三国志	日版
	2016年4月2日 / 本地1人，局域网4人，在线4人	对应年龄：全年龄
	售价为4968日元	

基本操作

按键操作

按键	城镇 / 妖怪 Pad 操作	战斗操作	出击画面
A	决定	决定、高速移动	选择
B	返回、取消	变更移动路线	返回
X	显示妖怪 Pad	显示妖怪情报	全选妖怪武将
Y	打开设施指令、排列 APP	–	出击
L/R	切换设施、切换页面	旋转视角	–
START	进入次日（下一回合）	确认任务目的和战况	–
方向键	移动光标	移动光标	移动光标

妖怪Pad

跟正统系列作品一样,《妖怪三国志》也有一个 Yo-kai Pad（妖怪 Pad），按 X 键可以呼出，是各种功能菜单的主界面。需要打通部分主线剧情章节，才能将全部 App 解锁。

菜单名称	说明
大辞典	查看妖怪图鉴
せってい	更改游戏设定
にっき	存档
タイトルへ	返回标题画面
もちもの	查看道具和装备物品
妖怪メダル	更换主力队伍、查看已获得的妖怪
ヘルプ	游戏玩法说明
妖怪ガシャ	妖怪扭蛋，有部分限定妖怪在这里获得。扭蛋所需的硬币要在各种游戏模式下收集
プレゼント	联网或者输入代码获取各种联动特典
ともだち手帳	好友记录和玩家信息
うんちく	《三国志》的著名事件介绍
妖怪通販	用票券或废品交换景品。战斗时开宝箱获得
トロフィー	奖杯列表
すれちがい	瞬缘战斗，要在这里预先设置好自己的队伍
クエスト	任务列表
チャレンジ	挑战任务，解锁条件是完成主线剧情和其他挑战任务
音楽	音乐鉴赏
協力バトル	通过本地通信或者网络联机进行 BOSS 战
思い出	过场动画和 CG 鉴赏
メダルこうかん	和其他玩家交换妖怪
くにとりバトル	在虚拟的樱花国进行游戏（不影响正篇），可以获得票券和特别的硬币，用来交换稀有妖怪

© LEVEL-5 Inc.／コーエーテクモゲームス

城镇设施

游戏的主要画面就是樱花镇。按 Y 键可以呼出设施菜单，然后在商店购买道具、进行合成或者设施强化等操作。

在下屏地图显示了敌我双方的设施（即据点），鬼火图标旁边的数字显示设施里面驻守着的妖怪数量。蓝色鬼火是自己的设施，其他颜色代表是敌人的设施，移动光标可以查看敌人的队伍战斗力，判断是否适合出击进攻。

战斗会在两种情况下发生。一种是选择我方的设施，让妖怪主动“出击”，前往临近的敌方设施将其占领；另一种则是在设施选择“训练”。而在据点安排武将、出击战斗（或者在敌方回合进行防御）并逐步扩张自己的设施阵地，就是所谓的布阵，也就是本作的基本流程。

上屏幕菜单说明（已开启昼夜系统）

1. 设施等级、设施名称

2. 据守的妖怪队伍

这里显示了每一只妖怪的种类、等级、战斗力，以及士气。

3. 战斗力

数字代表了整支妖怪队伍的总战斗力。在出击之前，也可以通过这个数字直观地对比敌我双方哪边比较占优势。如果低于敌方设施的战斗力，最好是先去训练升级或者回复士气再进行挑战。

4. 该据点会出现的妖怪

在训练的时候就会跟这些妖怪战斗。一场战斗胜利之后，这些妖怪会随机加入我们的队伍。

5. 昼夜时间（命令回数）

在下屏幕的行动菜单中显示了青色的鬼火和一些数字，就是对应了这里的时间。一些队伍行动指令，比如出击和训练就需要消耗时间（命令回数）。时间用完了，会自动切换昼夜，轮到敌军的行动回合。一些妖怪会昼伏夜出，或者夜伏昼出，所以在它们休息的时候（おやすみ中）是不能使用行动指令的，只能选择其他据点的妖怪来操作。

下屏幕菜单说明

1. 出击

让该设施的妖怪移动到敌方设施，触发战斗。

2. 移动

将该设施的妖怪移动到我方的其他设施。

3. 训练

バトル：与武将妖怪“战斗”，提升妖怪等级，收服新的妖怪。出现的妖怪根据“君主等级”而发生变化。

たんさく：花钱“探索”获取道具，主要是各种族的素材。进行探索的时候“探索率”会上升，探索率达到 100% 的话就能获得额外的奖励。

テンションアップ：花钱进行冥想，回复妖怪的“士气”。

4. 任务

有任务的时候会在设施上显示书卷的图标。菜单下，黄色的是主线剧情，蓝色的是委托任务。

5. 查看设施的妖怪

いれがえ：替换妖怪

そうび：更换装备

はずす：从队伍移除妖怪

おわかれ：让妖怪彻底离开

军师按钮

在流程进行到第三章后，下屏幕地图上的这个按钮就会出现。点触后，系统就会自动为玩家布置闲置的武将妖怪到敌人的设施附近，但不包括已经在敌方设施附近，以及正在休息的妖怪。

布阵

在第三章之后，昼夜系统开放，妖怪在 1 天里面只能行动 1 次（1 回合）。当昼夜更替时，敌方的妖怪就有可能对相接的设施发动进攻。玩家可以在设施分配妖怪进行守卫，如果玩家的设施是空的，就会被占领。如果出击的队伍中妖怪数量少于 6 只，而旁边又有自己的设施的话，就可以呼叫应援（おうえん）。

随着玩家占领的设施增多，“君主等级”和玩家可以下达命令的次数就会增加，而高级的武将妖怪会随之出现，妖怪们的能力也会变得越强。有些设施还会使特定的某些种族变强，或者提供特殊的效果。设施最高可以升级到 3 星，让设施效果变大。总之就是占领的设施多多益善。

合成（正天寺）

在正天寺，可以用“妖怪 + 妖怪”和“妖怪 + 道具”来合成新的妖怪，提升妖怪的能力。合成后的妖怪，会增加属性伤害的效果（优势属性攻击更强，弱点属性伤害降低）。

合成列表 1（妖怪 + 妖怪）

妖怪 1	妖怪 2	合成结果
だるだるま	ちからモチ	だるまっちょ
ドウカク	ドウカク	ギンカク
ギンカク	ギンカク	キンカク
しゃれこ婦人	モテモ天	カラカラさん
ドンヨリーヌ	ホノボーノ孫堅	ヒョウヘンヌ
カブトさん	ヨロイさん	ゲンマ将軍

TIPS 本作可以在标题画面选择跟《妖怪手表 破坏者》或《妖怪手表2》联动，然后在瞬缘战斗（すれちがいバトル）之中，与特殊的妖怪进行战斗。

合成列表 1（妖怪 + 妖怪）		
妖怪 1	妖怪 2	合成结果
ぜっこう蝶	ゼッコウ蝶	サイコウ蝶
草くい男	メラメライオン	肉食い男
さとりちゃん	うんがい鏡	うんがい三面鏡
から傘お化け	ふじのやま	から傘魔人
キズナメコ卞氏	キュン太郎潘璋	キズナース卞氏
モレゾウ	プルファント	ガマンモス
迷い車	くろがねセンボン	だっせんしゃ
うらや飯	じがじぃさん	プライ丼
TETSUYA	ネクラマテング	KANTETSU

合成列表 2（妖怪 + 道具）		
妖怪	道具	合成结果
コマさん孫策	もんげ～ヒトダマ	ししこま孫策
コマじろう孫権	もんげ～ヒトダマ	とらじろう孫権
ムリカベ	みかげ石	ムリダ城
ヒキコウモリ	かいてきクローゼット	ドジコウモリ
キンカク	プラチナゴット	プラチナカク
ゆきおんな小喬	白銀のかみどめ	ふぶき姫小喬
しょうブシ周泰	名刀マサムネ	まさむね周泰
しょうブシ周泰	妖刀ムラマサ	むらまさ周泰
しょうブシ周泰	神剣クサナギ	くさなぎ周泰
さむガリ	雪王マント	ガリ王子
りゅーくん劉虞	龍神玉	龍神劉虞
デビビル郭汜	邪心のかたまり	デビビラン郭汜
クワノ武士	大将の魂	クワガ大将
武者かぶと	無双の魂	かぶと無双
かたのり小僧	親方ダンベル	かたのり親方
しわくちゃん	生命のおしろい	老いらん
でんぱく小僧	ギガヘルツ玉	でんじん
モテモ天	モテウェポン	モテマクール
キュン太郎	愛のシャク	ズキュキュン太
おもいだスッポン	記憶吸い取り機	おもいだ神
ひも爺黄忠	愛情むすび	くいい爺
砂夫	砂スーツ	大山砂夫
くだん	神通力水	大くだん
にんぎょ	にんぎょの宝玉	八百比丘尼
おともらし	爆音クラクション	爆音ならし
おこ武者	暴虐の刀	くしゃ武者
花子さん	呪いの日記帳	呪野花子

战斗系统

队伍编制

在设施里面布置的妖怪不一定全部参战，在进入战斗之前要看清楚自己选中了哪些妖怪。进行队伍编制的时候，可以把种族相同的妖怪放到一起，以便发动种族组合技，拥有回复妖术的妖怪，以及移动范围较大的妖怪最好也能加进队伍。

玩家的主力队伍称为“六妖将军”，在主线任务、支线任务、挑战任务和瞬缘战斗的时候都会参战。

推荐行动

战斗默认开启了“推荐行动”，这个向导系统会自动算出比较合适的移动位置和行动指令，主要是为了让不太熟悉策略游戏的《妖怪手表》玩家也能轻松通关，所以在初期你甚至只需要一直连按 A 就可以了。当然了，这样做就会错过一些宝箱道具，而且在第三章之后，单靠自动向导又不练级的话，就很可能会团灭了。按 B 键或方向键临时取消向导，直接改变移动路径。在设定菜单可以彻底关掉推荐行动（おすすめ移動）。

攻击手段

跟正统作类似，除了普通攻击，妖怪的攻击手段还有妖术（**ようじゅつ**）、附身（**とりつく**）和必杀技（**ひっさつわざ**）。

为了提高战斗胜利后妖怪加入队伍的几率，我们还可以多使用“组合技（**コンビわざ**）”和必杀技将对方打倒。

战斗界面说明

■上屏幕数值
1. 当前 HP
2. 预测伤害值、命中率

■下屏幕
3. 技能名称
4. 普通攻击
偶尔会进入武将对阵单挑的

TIPS 士气的高低会显著影响妖怪的整体战斗力，比如输了一场战斗之后，士气就会降低很多。在训练的时候可以花钱提高士气。

小游戏，要看准双方快碰撞到一起的时候按 A 键，削减对方的耐力。胜出的一方，全队的士气都会提高。而输了的话 HP 会减半，妖气变为 0，全员的士气下降。

5. 必杀技

6. 妖术

7. 附身

8. 待机

待机有时候会显示为“めくる”（翻牌），代替传统策略游戏的待机命令。根据翻出来的牌，有可能获得一些辅助效果。在场景宝箱附近，按钮变为开宝箱。

9. 道具

道具只有当前行动中的武将妖怪可以使用。在商店可以买到消耗品道具，而战斗中还会掉落素材道具，用来制作装备品。

妖术的属性

妖术相当于范围技能，威力比普通攻击要高，但是有使用次数的限制。

妖术有 6 种普通属性，相克关系如下：火→冰→风→土→雷→水→火。这些属性能够克制妖怪的属性弱点。另外还有一种特殊的“吸收”属性，但回复、吸收的妖术是不存在相克关系的。

查看妖怪的基本情报的属性图标，就可以得知妖怪的妖术属性是哪一种了。

附身

附身会对妖怪造成一些特殊的影响，类似增益和减益，具体效果要查看妖怪的基本情报。

附身同样有使用次数的限制，拾取地图上的瓶子道具可以补充附身以及妖术的使用次数。

必杀技

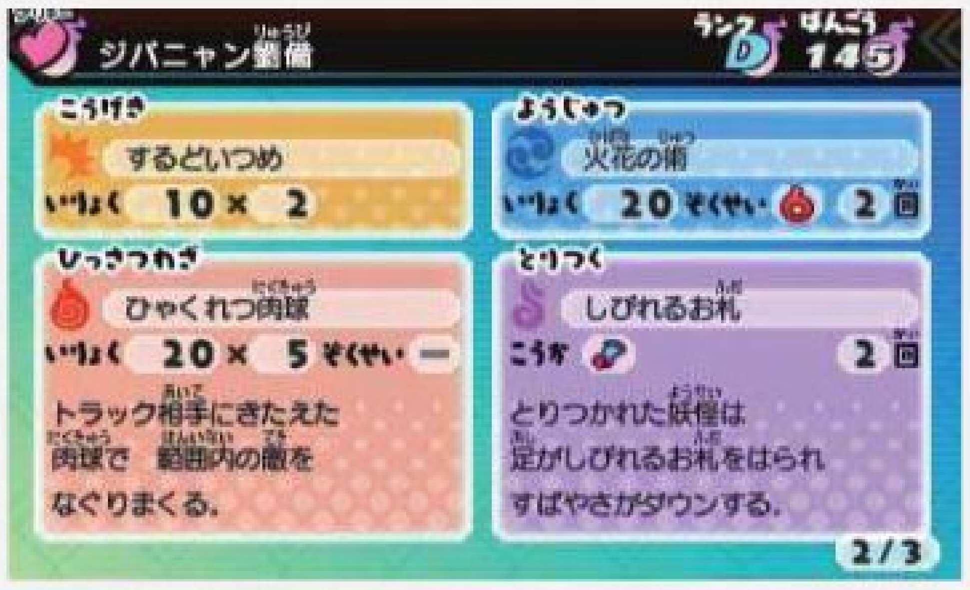
必杀技要蓄满了“妖气槽”才能发动，而妖气槽可以拾取地图上面的青色“妖气玉”积蓄起来。点击必杀技之后，下屏幕会出现迷你游戏，根据画面提示完成迷你游戏，即可成功发动强力的必杀技。

迷你游戏有几种，玩法都非常简单。可以使用按键或者点触下屏幕来操作。

迷你游戏 1：在移动的圆圈和 Y/X/A 重合的时候，按下对应的按键。

迷你游戏 2：操作摇杆或者点触拖动下屏幕，旋转轮盘提升能力。

迷你游戏 3：操作摇杆或者点触拖动下屏幕，让圆圈和飞过来的光球重叠。



组合技

无论敌我（BOSS 战除外），只要有两只妖怪同伴用普通攻击夹击对手，就会自行发动组合技。组合技不仅有更高的伤害，通过相同种族的两只妖怪，或者特定的妖怪组合来夹击的话，还会发动所谓的“种族阵”和“特别组合技”。

特别组合技一览表	
组合技名称	妖怪组合
もんげ～兄弟のちから	コマさん＋こまじろう
義兄弟のちぎり	ブリー隊長＋メラメライオン
サマーウォッチ	ジバニャン＋ USA ピョン
断金のまじわり	コマさん＋オロチ
執事のたしなみ	ウィスパー＋セバスチャン
フランケンシュタイニャー	おにぎり侍＋マスクドニャーン
冷凍の二喬	ふぶき姫＋百鬼姫
合体戦士ジバニャン劉備	ブチニャン＋ジバコマ
みわくの足技	ばくそく＋びきゃく
プロテインボンバー	ブリー隊長＋だるまっちょ
珍走断	グレるりん＋爆音ならし
メカブの熱い思い	ワカメくん＋コンブさん
雨女のち晴れ男	雨女＋晴れ男
だが断る	ムリカベ＋認 MEN
サイレントキリング	影オロチ＋ジミー
あめあめふれふれ	雨女＋じめりんぼう
ムシキングパワー	武者かぶと＋クワノ武士
都市伝説アタック	ツチノコ＋ USO

武将妖怪

主要入手方法

因为是融合了《三国志》的联动游戏，本作中的妖怪就叫做武将妖怪，这里还是简单地称之为妖怪。除了通过完成任务和合成进化之外，还有一些方法可以入手武将妖怪。

1. 选择我方设施，进行“训练”，出现在该设施的妖怪就可以在战斗之后加入队伍。

2. 进入妖怪 Pad，每天都可以使用数次妖怪扭蛋，从扭蛋出来的妖怪会加入队伍。

3. 在战斗中经常使用必杀技、组合技来打倒敌方妖怪，可以提高入手率。

4. 对设施进行强化，可以提高入手妖怪的概率。（见下表）

TIPS 在战斗开始前，按X键可以更改角色的初始位置。

升级设施	花费	等级	概率提升效果	升级所需的妖怪
駄菓子屋	2000	★2	中	キュン太郎
	12000	★3	大	ズキュキュン太
ピコピコランド	1500	★2	中	モテモ天
	12000	★3	大	モテマクール

基本情报

1. 种族、名称和稀有度

2. 能力级别（ランク）、基本等级（レベル）和距离等级提升还需要的经验值

3. 基础能力值

HP：生命值，HP为0时退出战场

ちから：力量，决定了普通攻击的威力

ようりょく：妖力，影响妖术的效果

まもり：防守，降低受到的伤害

すばやさ：速度，影响行动顺序

いどう：移动范围（せまい=3格，ふつう=4格，ひろい=5格）

スキル：特技，就是被动技能。每个妖怪的特技都与别不同。进入“大辞典”可以查看所有收服过的妖怪的特技。

4. 妖怪当前所在的设施

种族

大部分的妖怪都可以跟8个不同的种族对应起来。种族之间有着相克关系，成功克制对方的话，伤害就会变成1.5倍，而反过来被对方克制的时候就只有一半的伤害了。

图标颜色	原文	译名	说明
黄	フシギ族	不思议族	最擅长妖术，能力较强的妖怪
青	ニョロロン族	蛇形族	最不容易被附身，是伸缩自如的妖怪
		↓相克	
绿	ポカポカ族	暖暖族	最擅长回复，是和蔼可亲的妖怪
粉	プリチー族	可爱族	速度最快，是令人怜爱的妖怪
		↓相克	
紫	ブキミー族	恶心族	最擅长附身，是令人毛骨悚然的妖怪
蓝	ウスラカゲ族	薄影族	最擅长降低对方能力，是很阴森的妖怪
		↓相克	
红	イサマシ族	英勇族	最擅长物理攻擊，是勇猛热血的妖怪
橙	ゴーケツ族	豪杰族	最擅长防御，是如铜墙铁壁般的妖怪
		相克	
其他	かいま族	怪魔族	最邪恶可怕，是巫婆姥姥的手下

练级

在设施里面进行训练，是妖怪练级的主要方法。训练的时候参加的妖怪越少，每只妖怪分到的经验值会越多，所以最好是有针对性地选择一些妖怪来练级。

随着剧情的推进，可以在商店买到“超けいけんちだま”，用来吃经验值升级。此外，还能通过设施强化，获得经验值加成。

设施名称	花费	等级	提升效果	升级所需的妖怪
こやぎ郵便	1500	★2	经验值+10%	くだん
	12000	★3	经验值+15%	大くだん
さくらビジネスガーデン	2000	★2	经验值+10%	ざしきわらし
	12000	★3	经验值+15%	ざしきわら神

任务目标

游戏的任务有主线（黄色）和支线（蓝色）两种。任务不全是以歼灭敌人为胜利目标，很多时候只要跟对方比速度就能结束战斗。有可能是收集一定数量的道具、抢旗子或者是打倒主要敌人。而任务还会有“剩余时间”的限制，超时的话就会任务失败。

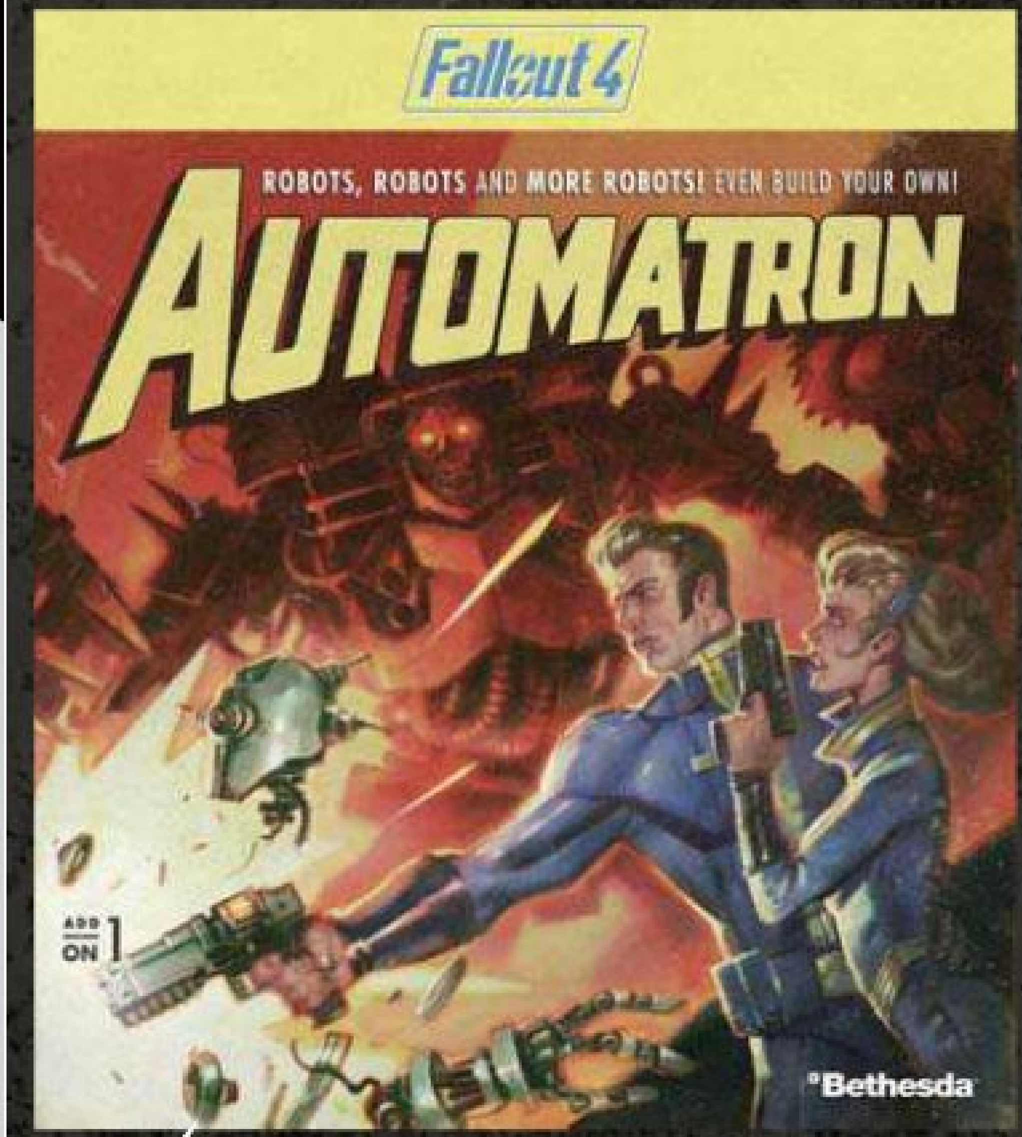
胜利条件	说明
すべての敵を倒せ	击破所有的敌军
相手リーダーを倒せ	击破敌方的将领（如果自己的将领被击破则任务失败）
相手の旗をとれ	夺取敌方的军旗
ちらばったカギをすべてあつめろ	领先于敌方，将散落各处的钥匙收集起来
敵より多くパンを集めろ	比敌方收集更多的面包
コインカプセルをすべて集めろ	收集硬币胶囊（攻击敌方即可夺回）

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

特快专递

妖怪三国志

自动金刚全攻略



在游戏发售快要有半年后，《辐射 4》的 DLC 也终于登场了，首先露脸的是让玩家能够改造机器人的《自动金刚》 而且这个 DLC 里面还有一段额外的任务线，而随之登场的则是让玩家能够体验“废土宝可梦”乐趣的《废土工坊》 让玩家能够通过特殊的装置捕捉废土上的生物，并让他们进行殊死搏斗。不过因为种种原因，中文版的 DLC 可谓是多灾多难，先是原本应该在 3 月便发售的《自动金刚》中文版因为出 BUG 的原因，被延后到了 4 月 2 日，之后《废土工坊》也步上后尘，在美服已经于 4 月 12 日发售时，却并没有同步推出，所以本次 DLC 补完计划，我们会为大家详尽解析首个 DLC 的内容，并给出成就 / 奖杯指南，最后，我们当然也和大家一样热切地继续期待着 Bethesda 能够推出最为重要的 DLC 干货——大型 DLC“远港惊魂”。

文 稀饭　美编 心の永恒

辐射4 自动金刚		Bethesda	角色扮演
多机种	Fallout 4 :Automatron		中文版
	2016年4月2日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：79港币		

任务流程

《自动金刚》作为第一个推出的 DLC，内容结构上还是比较工整的，其加入的机械改造系统并没有一股脑地丢到玩家面前，而是用一个大约三小时左右的支线任务，给予了玩家深入接触这个系统的机会，同时也提供了不俗的战斗和剧情体验，下面就让我们按着任务的步骤来说说本 DLC 的流程和新元素吧。

© 2015 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. BETHESDA, BETHESDA SOFTWORKS, BETHESDA GAME STUDIOS.ALL RIGHTS RESERVED.

剧情任务

●机械威胁

1. 这个任务会在玩家下载了DLC并载入游戏之后出现，玩家需要打开哔哔小子，调到广播项目，寻找“商队求救讯号”并且倾听一段时间，然后任务就会进入下一步。

2. 之后地图上会标出商队所在位置，非常靠近瓦兹家电和塔克纪念桥，如果玩家已经开启了这两个地点，可以通过快速移动前往，记得准备好武器和护甲，因为一旦到达目的地并靠近任务地点，就会看到一台机器人在和许多组装得非常古怪的机器人展开战斗，消灭敌对的机器人，然后和友善的机器人“亚达”对话。

3. 这里就是发出求救讯号的商队,成员都是一群爱好机械制作的废土居民,他们慕名来到联邦,想要找到让机械变得更先进的技术,却因为遭遇了失控机器人的连番袭击,最终横尸这片陌生的土地,惟一幸存下来的,就是他们制作的其中一台机器人亚达。它把自己的遭遇告诉了主角。显然这些失控的机器人并不只是攻击商队,也攻击掠夺者和其他废土居民,指挥这群机器人的则是一个名叫机械大师的神秘人物。最后亚达还会询问玩家是否想要让它随同一起找出机械大师背后的真相,玩家可以选择立刻把他带上,也可以选择不带,把他送去任何一个玩家占领的营地当中,但最好记住这个营地是哪个,因为后续任务是要找亚达继续对话的。

4. 任务至此完成，进行到下一步。离开之前别忘了搜刮商队的遗留物和机器人的遗骸，里面有不少机器人改装部件，这就是本DLC当中新增内容所需要的资源之一。

●新的威胁

1. 任务把玩家引向通用原子工厂，这里会有一场硬仗，一进门就会有大量机器人杀过来，而且其中部分机器人极其耐打，也没有战斗抑制器或是核融合核心这一类弱点，只能硬杀，所以建议有条件的情况下带好充足的爆炸物或是直接扛一个导弹发射器过来，确保不会被爆炸波及的情况下开V.A.T.S.瞄准直接轰杀。

2. 任务的目标是一个电子脑，被困在一个有电子门锁的房间里，不过它是敌对目标，如果玩家觉得正面打火力太猛，可以开门之后立刻在出口丢几个地雷，然后躲远一点，等它被炸得残血之后再去收拾他，不过总体而言它的强度对于已经通关的玩家来说是不够看的。搞定这个目标后，拿走它身上的机械大师装置。

3. 之后任务会要玩家和亚达对话，如果有把他当做同伴带在身边，就可以直接对话，如果没有就前去它所在的营地找它，一般来说地图会给出提示点，但因为不排除出BUG，所以前文才提醒大家最好记住它去了哪个营地。

4. 亚达辨认出了机械大师的装置是一个雷达接收器，它希望玩家将其装在自己身上，好用于追踪机械大师的信号。这时候玩家要开始建造机械人工作台了，但记得要保证自己手上有足够的材料，营地里也要有足够的空间，还好这个装置不需要供电。

5. 完成工作台后再次和亚达交谈，确定要把雷达信标安装在其身上，就可以前往机器人工作台操作了。严格来说，玩家只要安装了雷达信标就算是完成任务，但如果大家想要熟悉一下改装机器人系统，也可以趁机对亚达的身体部件动动手脚，试着进一步加强它的战斗力——如果你要带着它来完成这次任务的话。

6. 安装信标后，亚达侦测到了联邦大地上还有其他的机器脑——也就是玩家之前在通用原子击败的机器人同类型的机器，通过取得它们的信标，亚达就有可能定位机械大师所在的准确位置。至此，任务完成，进入下一阶段。

●猎头行动

1. 任务的第一步位于黑根堡加油站，玩家如果开了地点可以直接传过去，但个人建议用附近的传送塔0BB-915作为传送点，比较不容易立刻撞进战斗火力圈。位于这里的机器脑不太难对付，但是它身边的机器人帮手比较多，建议可以远远地利用附近的建筑物与它们交战，尽量使用没有范围伤害的枪械，这样附近的居民还会帮忙吸引一点火力，降低玩家的压力。击杀机器脑后和亚达对话，它会找到另一个机器脑的位置，任务进入下一步。

2. 第二个机器脑就在附近，不过似乎落在了铁锈恶魔手上，这是一群喜欢使用机器人来作战的掠夺者，他们或是活捉机器人将他们重设为帮助自己作战的傀儡，或是摧毁后直接拆解部件用于武装自己。玩家会在靠近目的地黑根堡卫星组的时候碰到他们，外部的敌人会是机器和掠夺者混合，远近交攻的组合还是挺有战斗力的，可以考虑先把抗打击力较低的铁锈恶魔处理掉再来对付机器人。

3. 清场后来到卫星塔的上层，用这里的电脑打开下方的铁门，进入黑根堡机库，这里面会有一段比较长的战斗过程，敌人里甚至还包括一台被改装过的铁卫兵“阿哈伯”，不过它的弱点仍然是核融合核心，所以如果玩家可以远距离瞄准弱点将其直接击破，就可以避免一场麻烦的战斗。其他敌人一般都是铁锈恶魔和机器人的组合，还是先人后机器或是把机器人引诱到铁锈恶魔射击不到的拐角处理掉再去搞定人类敌人。

4. 在解决阿哈伯的地方，玩家会找到最后一个机器脑“耶洗别”，不过它的情况有点特殊，因为这个机器脑已经被铁锈恶魔拆了下来，装到了一个不能动的电脑控制台上。和它对话之后，玩家可以和它达成一个协议，玩家帮耶洗别重新制作一个身体，而它则告诉玩家如何去找到机械大师。

5. 拿上耶洗别的脑袋，如果玩家之前没有秒掉阿哈伯，这时候它会被启动，需要和它打一场才能继续前进。解决这个敌人后，玩家会发现来时的路已经被封住，走场景当中的另外一条路，会遇到强大的近战机器人，所以可以命令亚达或是同伴先探路，吸引火力，然后直接将其远远地击倒。在场景的最后，玩家会遇到铁锈恶魔的领袖艾薇，她穿着改装过的动力装甲，手中的电击枪威力不俗，所以建议还是远距离和她交战，直接爆头或是在有辅助能力的情况下直接瞄准核融合核心击破都可以快速解决它。

6. 离开黑根堡机库后，和亚达对话，它会取下耶洗别的雷达信标，同时如果玩家有兴趣，可以打听到一些关于机器脑的情报，这些大脑都是通用原子在战前的新技术产物，融合了有机的大脑和机械身躯，不过似乎这种机制会存在一定的问题，这些机械大脑都有点神经错乱，还有暴力倾向，无法正确判断给予它们的命令，从而使得它们变得臭名昭彰。

7. 虽然玩家已经拿到了雷达信标，但想要进入机械大师的基地还需要进入的权限，这就必须在帮助耶洗别取得一个新身体后才能达成。所以玩家可以回到营地，在机器人工作台上选择“制造新自律者”，并且在选择机器人的头部时选择“耶洗别的头部”，就可以搞定。不要在它身上浪费更多的资源，就算身体做得再高级，这个家伙也是不会满意的。之后和它对话，并最终得知“M-SAT”装置的信息，这一个任务就算是完成了。

●恢复秩序

1. 剧情来到这里就算是最后一步了，如果之前玩家没有带着亚达，那到了这一步最好带上，当然要是玩家坚决不想带，也可以自己做一个机器人，然后在工作台装上“M-SAT装置”，而其他同伴是没办法装上这个装置的。

2. 机械大师的根据地位于罗科销售服务中心，玩家可以通过附近的波士顿机场作为传送点转移过去。这里面的战斗内容基本上就是和大量的机器人对战，甚至还有部分机器人会躺在地上“装死”，玩家可以通过多多启动 V.A.T.S. 来把它们找出来，先下手为强。期间玩家需要多次让亚达用 M-SAT 装置打开暗门，如果发现它不听指令，那可能就是附近还有敌人，清干净后再调查装置即可。

3. 途中玩家还会遇到生产流水线不断地把机器人运出来的场景，这里面的战斗会比较激烈，建议先熟悉一下，因为之后的 BOSS 战里面会有这种情况的加强版，在这个场景里玩家还通过原路后撤的方式让敌人一批批走过来送死，而 BOSS 战的场景是没有这种环境条件的。

4. 在逐渐靠近机械大师所在的核心时，玩家还会见证到所谓的通用原子机器脑技术是怎么一回事，其技术内核其实就是把死囚犯的脑袋直接抽离出其身体，并将其“编程”后加装到机械体上，通过人脑天然的决策能力，来产生所谓的高智能机器脑，然而这些本来就是来自反社会性格人类的大脑明显存在着行为逻辑上的偏差，就算植入了电子智能思维也无法改变这一点，所以才产生了机器脑在联邦大地上大量屠杀人类的结果。当核战爆发时，这些设施里面还被囚禁着的死囚犯也纷纷变成了受到严重辐射的狂尸鬼，有部分已经死掉，但有部分只是装死，所以建议通过监狱区域时，多用 V.A.T.S. 探测这些家伙是死是活，以保证玩家自己可以先下手为强。

5. 最后进入生产终端的区域前会有一个被关闭的大门，需要黑掉大师级难度的电脑后才能打开，但实际上在前面的区域玩家可以找到钥匙，就在另一边焚化炉处的一个机器脑身上。

6. 进入中央区域，玩家就需要和机械大师正面交战，不过它本人并不会进入战场，而是会通过场景当中的生产线不断放出各种机器人，远近攻击类型的都有，玩家需要快速消灭这些机器人，避免它们的密集火力威胁到自己的生命安全。注意，拥有机器人专家辅助技能的玩家在这个 DLC 里似乎获得了特殊的优势，可以远程黑掉机器人，在这场战斗里玩家可以对机器人注入控制或是煽动指令，让它们和同伴展开对战，减轻自己的战斗压力。

7. 如果玩家对自己的抗远程攻击能力有信心，又带着有喷射背包的动力装甲，可以跳上正对机械大师所在控制室右方的红色集装箱上面，这样玩家只需要面对敌人的远程攻击，而不会被近战的机器人骚扰，打起来会安逸一些。没带喷射背包或是动力装甲的玩家也可以通过二楼的

平台冲刺后跳上集装箱。但记得只有到了集装箱第二层才可以不被近战机器人骚扰，第一层的高度还是会被某些机器人打到。

8. 一路坚持直到机械大师的设施电力被耗光，期间除了注意不要打中输送线上的机器人，免得它们落下来增加玩家要对抗的机器人数量，还要小心那些会自爆的垃圾机器人。之后战斗进入第二阶段，机械大师会使用备用电源，这时候玩家会有一次和其对话的机会，如果玩家魅力足够高，可以尝试说服机械大师，这样事情可以较为和平的结束，当然玩家也可以多绕一点用平静的对话选项说服机械大师，但如果玩家继续挑战他，就会和他正面战斗。机械大师擅长使用隐身小子藏起自己的身影，然后用激光枪和手雷攻击玩家，他的专属眼球机器人史巴克也会加入战斗，但总体而言两者都非常弱，抓住隐身小子失效的时机直接重创他，没两下机械大师就会被打败。

9. 而如果玩家选择和平路线，那么就可以在对话当中告诉机械大师他的命令并没有被忠实执行的真相，“他”也会展露出自己的真身：伊丽莎白·克鲁兹，一位内向的机械技师。她在认识到机器脑的真相后，才意识到自己的行

为有多么可怕，便把控制基地的密码交给了玩家。用密码取消掉基地封锁，这里也会变成玩家的一个新的营地。

10. 之后玩家需要和伊丽莎白以及亚达对话，前者会给玩家那套机械大师服装，并且给予一个清除疯狂机器人的常规任务，后者则会让这个任务正式结束，并且解锁所有的机器人改装配件，至此，《自动金刚》的任务剧情就算是结束了，但是大家记得不要急着走，因为场景当中有不少可以搜刮的东西，包括最重要的是“探照灯结构图”和“眼球机保养仓结构图”，前者可以让玩家在营地建造那些贴在墙壁上能够自动追踪被照到的敌人的探照灯，后者可以建造一个眼球机保养仓，通过连接电源激活这个保养仓，玩家可以选择让一个眼球机追踪某种特定的资源，然后这台眼球机就会前往废土寻找资源，并激活一个任务，等待一段时间后，眼球机会找到资源，这时候快速移动到任务标出的地点，就可完成任务并找到玩家指定要寻找的资源。

●失控机器人

这是一个纯粹的短任务，由伊丽莎白给予，前往任务地点杀光失控的机器人即可完成，甚至都用不着回去找伊丽莎白复命，非常简单。

新元素

在完成了剧情任务之后，这个 DLC 的新元素也算是完全解锁了，下面会列出玩家将会碰到的几个新的元素。

●新同伴

在剧情任务当中和玩家并肩作战的亚达就是本次 DLC 中新加入的同伴，它没有好感度，不过可以在营地当中被指派负责工作，所以在功能上比狗肉要丰富一些，而强化亚达的战斗力则完全需要

不同的战斗方式。注意，亚达的默认部件造型比较别致，但笔者在试着改造了亚达后想要换回对应的部件时，却发现部件会失去原本亚达默认的装饰，所以如果玩家不想要亚达的外观失

通过机器人工作台来进行，为它更换不同的部件就可以让它拥有去个性，可能最好不要对其身体部件进行太多的调整。

●机器人工作台

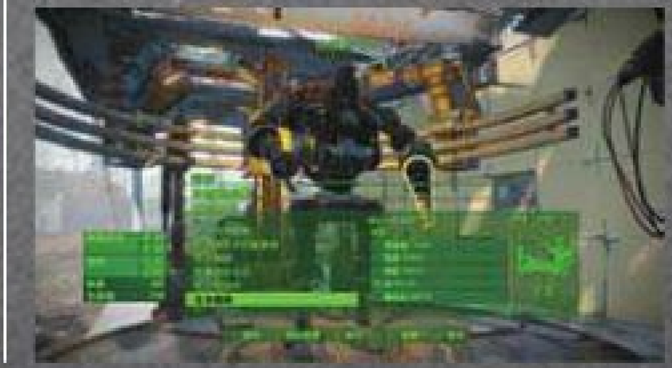
这个在剧情任务当中获得的新营地设施可以让玩家建造和改装机器人，无论是改装亚达还是制造新的自律者，它们都会拥有如下几个改装项目：

1. 特殊改造配件：剧情配件位置，常规机器人可以不加装，因为能够安装的也只有M-SAT装置。

2. 头部：内有头部部件和头部装甲两个子项目。前者对应机器人的头部类型，主要效果是能够提高机器人的生命值，而部分头部——例如机器脑和突袭者头部镭射会增添额外的攻击手段；后者主要效果是提高机器人的伤害抗性，但较为高级的装甲还会有额外的特殊效果，例如让目标陷入麻痹状态或发生爆炸等等。玩家可以选择让机器人没有头部。

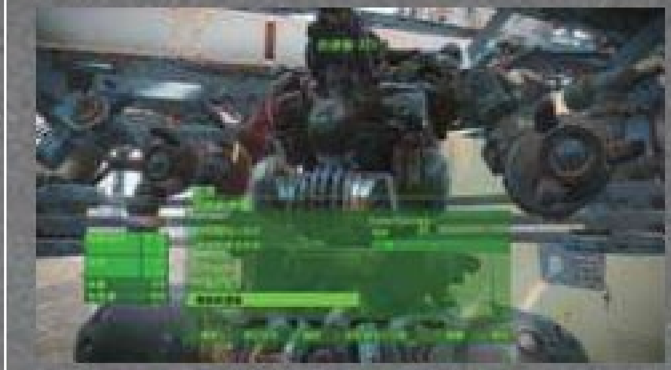
3. 躯干：内有躯干部件、前部躯干装甲、后部躯干装甲和其他躯干改造部件四个子项目。躯干部件决定了躯干的整体形状，主要效果是提升生命值，部分躯干会有特效，例如巧手先生的躯干可以提升移动速度。前部躯干装甲主要效果是提高伤害抗性，部分装甲能够提升或降低负重或是增加让近战目标失血的特效。后部躯干装甲效果与前部躯干装甲类似，但是效果偏向于强化，包括了提高负重和提升移动速度等效果。其他躯干改造部件则专注于特效，能够增加提高队友感知、治疗附近未进入战斗队友、对附近敌人造成辐射伤害等千奇百怪的非常规效果。不同的躯干会有部分特殊专用的装甲，例如巧手先生躯干不能装备头部，但是会有顶部槽和中央槽项目，铁卫兵躯干则会增加左肩甲和右肩甲项目。玩家不能够选择让机器人没有躯干，这是最为基本的部件位置，必须要有。

4. 左臂 + 右臂：左臂与右臂是两个分开的项目，不过其内容其实是一致的，分为手臂部件、手臂装甲、手部部件、手部装甲四个子项目。手臂部件决定了手臂的整体外观，主要效果是提升生命值，还会影响近战的能力。手臂装甲主要效果是提升伤害抗性，部分装甲也会影响能量抗性，或是提升近战伤害。手部部件其实就是决定对应手部的武器类型，不但会影响手部外观，还会按照武器类型决定伤害威力和攻击形式。手部装甲的主要效果是提高伤害抗性，部分装甲也会增添一些近战能够令敌人进入异常状态的效果。玩家可以选择让机器人只有一只手臂，或是干脆没有手臂，但机器人也会因此失去主要的攻击手段。



5. 腿部：分为腿部部件、中段装甲、左腿甲和右腿甲四个子项目。腿部部件决定了腿部的外观，主要效果是提升生命值，部分部件会有提升移动速度或负重力的效果，而且部件的造型会影响其他子项目的存在，例如巧手先生推进器会让子项目变成只有推进器装甲，而突袭者腿部会令中段装甲项目变为腰部装甲项目，机器脑履带也会让子项目变为只有腰部装甲项目，铁卫兵腿部则会让子项目多出一个后腿甲。无论是哪一个腿部部件，其衍生出的装甲项目都是以提升伤害抗性为基本效果，部分带有令对机器人发动近战的敌人进入异常状态或是强化机器人近战表现的特效。玩家不能够选择让机器人没有腿部，最差也必须有一个推进器，保证机器人有移动手段。

6. 语音：更改机器人的对话声音和发声方式，能够选择的项目不少，但比较不体贴的是没有试听语音功能，玩家只能自己改了然后给机器人下命令来听一听是什么效果，还好改语音无需消耗资源，所以不确定自己喜欢哪个的玩家可以多试几次。



7. 涂装：更改机器人的外观颜色，和语音不一样，可以预览效果，不过涂装并非在每一个部位上都有直观的呈现效果，而且目前能够选的都是纯色效果，带来的个性效果不算是特别强烈。

●新装备

本次DLC也新加入了一些装备，武器方面是在战胜铁锈恶魔的首领艾薇后获得的特斯拉步枪，这就是一把完全用电能来伤害敌人的武器，威力不算特别高，但对于机械单位来说比较克制，它的改造项目也不多，但是枪身的改造可以让其射击方式发生很大的变化，玩家可以多多尝试是哪一种比较适合自己。

护甲方面有机械大师的服装，分为头盔和身体套装，前者提升1点智力和魅力，后者能够让机器人对玩家造成的伤害降低15%，防御力不低，但是主要穿着乐趣还是在外观上，可以让玩家化身机械大师的造型。

同时击败艾薇之后也可以获得她的T-60动力装甲，躯干、左臂和右臂的部件固定为特殊的“特斯拉”部件，效果均为增加能量伤害，可以配合特斯拉步枪或是其他能量攻击系枪械使用。

成就/奖杯指南

本DLC当中对应的成就/奖杯只有五个，获取难度也相当低，只要有完成剧情任务并且有稍微尝试一下机器人工作台应该都会自然解开，下面会列出来让玩家们参考一下。

成就/奖杯名称	点数/杯种	解锁条件
机械威胁	20/铜	完成“机械威胁”任务
猎头行动	20/铜	完成“猎头行动”任务
恢复秩序	20/铜	完成“恢复秩序”任务
玩具大王	20/铜	建造10个机器人改造配件
机械猎人	20/铜	解锁10个机器人改造配件

阿历克斯 ALEX

文 伽蓝　美编 anubis

街头霸王V		Capcom	格斗
PS4	Street Fighter V		中文版
	2016年2月16日	本地1人，在线2人	对应年龄：13岁以上
	售价为398港币		

V SKILL

在使用 V-Skill 后阿历克斯会转动他的肩膀，当动作完成后，下一次任意攻击的伤害都会得到提高，同时，所有普通技在命中对手时都会标记为“Hard Hit”，在 Hard Hit 状态下，普通技命中会相当于 Counter 状态，这体现于命中后的有利帧数得到提高，使得诸如 5MP → 5MP、5HP → 236HP 这些本来不成立的连段成为可能，另外能打出 Crush Counter 的 6HP、5HK 命中对手时也会默认为 Crush Counter 的状态。值得一提的是，即使攻击被防，强化状态也将会被消耗掉。

V TRIGGER

VT 发动后全身进入持续为 1700 帧的特殊状态，期间可以使用 HP+HK 的冲拳，冲拳可以按住按键不放开进行蓄力，蓄力开始后第 2 帧直到动作结束都可以吸收对手的攻击，因此只要按键时机得当，可以将 VT 状态下的冲拳作为类似于隆 V-Skill 的格挡来使用，将对手所有攻击悉数格挡下来，而且成功格挡后，V 槽还会有一定量的恢复。VT 的冲拳本身是阿历克斯各种高伤害连段的核心构成，在蓄力到自动施放时，冲拳不仅伤害大幅提高，而且还能强制破防，但由于蓄力时间很长，需要慎重使用。

V REVERSAL

防御中 6KKK 发动，对前方作出横向的踢击，将对手击飞一定距离，发动时减少 200 的晕槽。

基础连段

通用连段

- 2LK → 5LP → 236LP/EX236P
- 5MP → 5LP → 236LP/EX236P
- J2HP → 5MP → 46LK/EX46K
- JHK → 5HP → 46MK/236MP
- JHP → 2HP → EX623K/VT → 623K
- JHK/5HK（CC）→ 5HP → VT → 2HP（击飞）→ VT 冲拳（稍微蓄力）→ EX623K
- JHK/5HK（CC）→ 5HP → VT → 5HP → VT 冲拳 → 63214P
- JHK/5HK（CC）→ 5HP → VT → 5HP → VT 冲拳 → 236MP → CA

VS 强化状态连段

- 5MP → 5MP → 236LP/EX236P
- 5HP → 236HP → 63214P
- 5HK → 46HK → EX236P

角色分析

阿历克斯的块头很大，而且很多普通技都无法用必杀技取消，很容易会让人有一种笨重的错觉，但其实阿历克斯是一个牵制能力以及突进能力都十分强势的角色。虽然 2MP、2MK、5MK、5HK 均无法用必杀技取消，但是这些普通技的攻击范围很广，能够在中距离提供非常强的拳脚牵制能力，通过这些普通技之间的交替使用就能让对手十分难受。突击是阿历克斯最擅长的手段，主力技当属 236P 以及 46LK，236P 各版本被防均为 -4，但发生速度差异较大，立回中通常使用 LP 和 MP 版本，HP 版本只在一些特殊的高伤害连段中使用。在 236LP 或 MP 命中后，凭借较高的有利帧，玩家可以在之后使用 2LP/5MP 或 63214P 的指令投来进行打投择，2LP 后更能使用 28LP 或是 28LK 来进行另一种择；46LK 被防为 -3，但只用拳尖部分命中的话对手基本上无法确反，在调整距离后反复用 46LK 骚扰对手是常用的进攻套路，而 EX46K 是对付飞行道具的强力手段，因为它的冲刺距离有足足一个屏幕远。28P 和 28K 分别是空中向前冲的指令投和中段突袭，他们在对付飞行道具时都有不错的效果，而且这两个必杀技的动作和普通跳跃很相似，对手往往难以反应过来，值得一提的是 28P 可以通过在空中拉住后的方式来略微调整落地位置，最明显的就是近身 28LP 如果拉住后的话就能不跃过对手的头顶。虽然阿历克斯各种必杀技的性能都不错，但由于他们的单发伤害较低，导致普通连段的伤害都比较低，但在发动 VT 后，凭借 VT 状态下的冲拳可以显著提升连段的伤害，加上阿历克斯的各种攻击普遍晕值较高，VT 状态下两套连段将对手击晕是常有的事。

对空技

阿历克斯的对空能力只能说是一般，虽然 2HP、6HP 都能用来对空，而且它们在命中时都能根据状况追加 236P 或 623K 等必杀技，但它们的缺点都是对正上方的对空不稳定，而且需要一定的预判；5LP 利用发生快的特点也能用于对空，但很容易会相杀；EX623K 是最稳定的对空手段，但需要消耗能量；比较特殊的有后跳轻拳，这是一种较为有效的紧急对空手段。

V系统使用心得

VS 的攻击强化虽然看上去很美好，但由于被防就取消，所以实用性并不高，而且整个动作的持续时间很长，突进能力稍强的对手就能轻松抓住破绽，建议在远距离保证安全时或是 2HK 打出 CC 使对手强制倒地后使用。VT 可以说是阿历克斯的输出核心，一旦抓住破绽用 5MP、5HP 这样的攻击命中对手后就果断用 VT 取消带入高伤害连段。

HITMAN™

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

杀手47	Square Enix	动作冒险
多机种	Hitman	美版
	2016年3月11日 / 本地1人 / 对应年龄：17岁以上	
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

在接触过游戏之后，相信大家对于《杀手47》本次的革新都有了一个比较具体的认识，本次研究，我们就来深入谈一下暗杀机会的实际利用方式和特殊暗杀方式成就／奖杯的具体解法，因为之后游戏还会陆续推出新关卡，所以我们也会继续在日后的研究当中推出本作的关卡攻略，敬请期待。

文 稀饭　美编 心の永恒

关卡机会与特殊暗杀要求成就/奖杯详解

Hitman 040147

机会系统（Opportunities）是本作当中相当重要的系统，它可以指引玩家在庞大的关卡当中寻找到能够用于暗杀目标的机会，从而节省了在关卡当中苦苦地茫然摸索的时间。但是为了避免这个系统成为无脑的通关指引，机会系统往往只会提示到完成暗杀布局的一步，而最终要怎么暗杀则要交给玩家自己的去考虑，所以本次研究当中，我们在讲解机会如何达成的同时，也会给出暗杀的建议，方便玩家们达成目标。同时有部分成就／奖杯也要求玩家用特殊的方式来达成暗杀或是进入特定的情景，本次研究当中也会一并讲解。

© 2016 Io–Interactive A/S. All rights reserved.

ICA秘密设施（ICA Facility）

这个地点当中只有最后一个关卡“The Final Test”有机会系统，而前两个关卡则没有，所以将以最后一个关卡为讲解对象。

●Final Terms

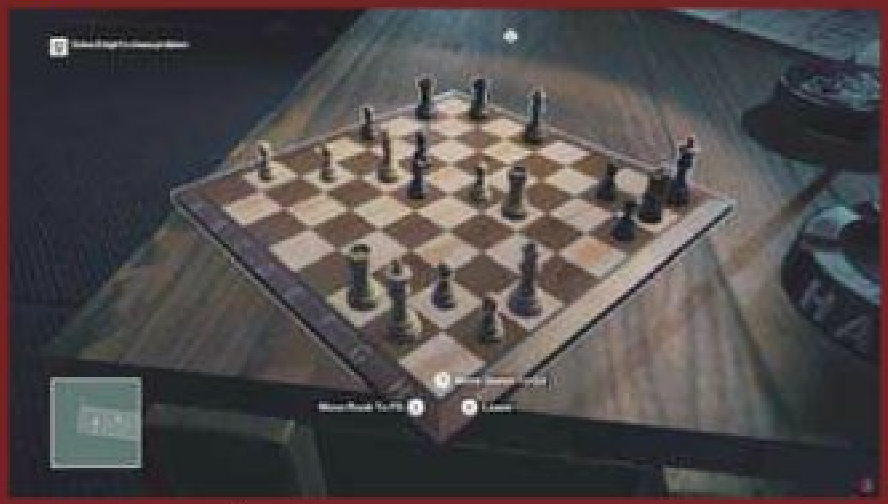
. 在换装成士兵并成功渗入到基地一楼后，来到二楼，拿起桌上的文件，注意如果用其他换装去拿这份文件会有被士兵察觉的危险。

2. 之后要换上KGB Colonel的衣服，因为这个目标经常会和暗杀目标呆在二楼一处有洗手间的房间里，而且目标会不时进入到洗手间，所以玩家可以稍微等待一下，然后在厕所趁着目标落单的时候将其勒晕，然后换上衣服，又或是等暗杀目标离开房间而KGB Colonel单独留下时立刻将其勒晕并拉进洗手间来获取其衣服。

3. 以穿着KGB Colonel服装的状态靠近暗杀目标，除了袭击对方，会多出一个对话选项，对话后将其带到目标地点，暗杀目标就会开始尝试用电子通讯器联络根本不存在的对话对象，这时候玩家只需要关上房间的门，确保外面没有士兵通过，然后直接

选用钢琴丝勒死对方即可，但是注意因为房间外就有士兵在巡逻，除了杀人的时机要选对，还得预留出将其尸体拖到房间尽头衣柜中藏起来的时间，不然尸体会被迅速发现。

●To Fallen Comrades



1. 换上警卫的衣服之后，先来到基地的西北方，这里会有一个士兵把守大门，进入到基地当中后，会看到前方不远处堆叠的木板上放着一瓶老鼠药，记得拿走。然后来到任务地点，偷听更衣室里面两个警卫的对话。

2. 任务会提示玩家打晕更衣室外不远处的士兵来获得其衣服，但是士兵的附近有不少其他士兵在巡逻，所以要来到士兵背后堆放着一堆木板和货箱的区域，沿着地上的电线找到一个发电机，其供应的是士兵身边探照灯的电源，将其关闭后躲起来，被标为目标的士兵就会前来调查，趁机将其勒晕并立刻重新打开电源，避免其他人来调查，然后就可以换上其衣服。

3. 前往新的目标地点拿走一瓶伏特加酒，前往下一个目标地点放下伏特加，保证房间当中没人的情况下，在左边的杯子上下毒，然后的步骤比较奇特，玩家需要调查房间当中的棋盘，帮助暗杀目标解开棋局，选择“Move Queen To G3”这一步即可。之后目标会为了祝贺解开棋局而喝一杯，等喝下了老鼠药他就会拉肚子，所以玩家要先进入这个房间当中厕所里，爬到窗外躲藏，然后等目标进入洗手间后，爬进将其勒死，然后把尸体藏在厕所中的箱子里即可。

●Safe Conduct

1. 换上警卫的衣服之后，先来到基地的1楼东南方，注意不要直接走进去，会有警卫认得你，可以从基地西方入口绕进去。这里的柜台处会有两个警卫在对话，躲得远远的偷听，不然会被柜台当中的守卫认出来。两者对话完毕后会分别转头背对文件，这时候玩家可以先去拿走柜台上的档案，然后去前文中“Final Terms”提到的地点换上士兵服装。

2. 按照提示来到场景中的二楼，把文件放在投影机上。这时候会显示机会完成，但其实并没有，玩家需要来到投影机左边的户外平台，在门旁边就有一个电源开关，先不要调查，从窗户看室内，确认KGB Colonel和暗杀目标都有凑在一起研究投影后，再调查电源开关，投影机就会被关掉。这时候暗杀目标会尝试检查是否投影机出现了故障，而KGB Colonel却会来到户外检查开关，先躲好，就会看到KGB Colonel误开电源，把目标电死，玩家就成功完成了借刀杀人。这时候尸体肯定藏不住了，不过玩家可以通过户外的楼梯来到三楼，然后从另一边楼梯绕回楼下，并离开这个场景完成任务。

●Safety First

1. 换上警卫的衣服之后，从基地西方入口进入内部，路上会听到两个工程师在讨论战斗机弹射椅的问题，开启机会的第一步。

2. 入内后玩家很快就会看到机库，阅读战斗机旁边的检查弹射椅流程，之后游戏会提示玩家去打晕一个维修工来换上其衣服，但其实只要去往“To Fallen Comrades”中偷听两个警卫对话的更衣室，就可以在里面找到一套维修工服，但去之前记得先在战斗机附近工作的维修工身旁拿走一个扳手（Wrench），换上衣服之后记得绕路走出去，因为两个在飞机旁的维修工是可以认出玩家身分的。

3. 从战斗机的另一边绕到飞机前方，等待两个维修工都看不到玩家的时刻，来到驾驶舱旁，调查后可以破坏弹射椅的安全锁，这时候显示机会完成，但其实也并没有。玩家需要绕开能够认出自己的人，然后用维修工的身分和暗杀目标对话，把他带到飞机旁——当然是在没有能够认出玩家的维修工那一边。

4. 调查之前看过的检查弹射椅流程，目标会登上飞机，期间不要乱按键，等出现提示后再按对应的按钮，提示目标一步步完成检查步骤。最后目标就会因为误触发弹射椅而被直接弹上天，虽然之后尸体会被找到，但玩家可以从基地西方的出口从容离开。

●成就/奖杯条件

1. “Silent Assassin”：不被发现、只杀死任务目标并确保尸体不被发现的情况下完成“The Final Test”。前文当中的“Final Terms”和“To Fallen Comrades”两个机会只要执行完美，都可以达成这个要求。

2. “Security Defeated”：可以在任意关卡当中完成，不过“The Final Test”就有一个不错的条件，在地图左下角会有一个岗哨，栏杆前是一个警卫在填写调查表，而栏杆后则会不时有一个士兵巡逻到附近，玩家需要先等待附近的两个维修工完成对话并走过岗哨，然后趁着士兵巡逻走远时直接潜行到警卫背后将其勒晕，并藏在岗哨附近的木箱里，但是不要捡起他掉落的手枪，之后士兵巡逻回来时便会看到地上的手枪，最后将其捡起并放到基地当中的箱子里，成就/奖杯就会解锁。

3. “Chameleon”：条件要求在“The Final Test”关卡中换装，一般会自然解开。

4. “K-36D”：条件要求用弹射椅事故杀死“The Final Test”的任务目标，按照上文完成“Safety First”这个机会即可。

5. “Defection Deterred”：条件要求让KGB Colonel意外杀死“The Final Test”的任务目标，按照上文成文“Safe Conduct”这个机会即可。

6. “Unexpected Guest”：这个成就/奖杯对应的是前一个关卡“Freeform Training”，因为该关没有机会系统设置，所以放在这里一起说，起要求达成非常简单，因为关卡一开始的时候，在船外穿着白色衣服戴着宽檐帽的男子就是Mr.Norfolk，玩家

只要拿走角色出现时面前桌上的硬币，走到Mr.Norfolk背后远处一栋里面放着各种武器的屋子后方，然后用丢硬币的方式远远地将其吸引过来（需要大概2-3枚硬币，尽量只吸引目标，免得引来其他人的视线），然后将其勒晕并拉到屋子后的小巷里藏起来，之后就可以穿着其衣服去见任务目标，不但一路通畅，而且目标会将你误认成Mr.Norfolk，并将你带入其房间和其独处，之后要怎么杀死对方就随玩家的便了。杀死目标后成就/奖杯解锁。

巴黎（Paris）

巴黎目前只有“The Showstopper”这一个主线任务，升级任务因为要求不太一样，而且部分机会可以沿用，所以就不进行单独说明了。

●15 Seconds of Fame

1. 进入派对后前往任务地点，会看到两个工作人员在讨论本次时装周的模特名人Helmut Kruger，巧的是，他长得和47非常像。

2. 玩家可以在听完对话后立刻来到两个工作人员身后的后台化妆间，进入后立刻走去右方，会看到一个可以翻越的箱子，翻过去后潜行，可以看到不远处有一个工作人员，将其勒晕后换上他的衣服，这样玩家可以进入更多的区域。

3. 继续往目标区域走，可以在派对建筑后方的草坪上看到正在摄影的Helmut Kruger。先不要理会他，来到右边有着灌木种成的墙壁的区域，这里会有两个保镖在巡逻，建议抓准机会，勒晕或用投掷扳手的方式砸晕靠近西边的守卫，并且将其藏在附近的木箱里。

4. 过一段时间，Helmut Kruger就会结束摄影，来到地图西北方打电话，玩家需要注意观察一下四周有没有人，在安全的情况下，等待Helmut Kruger打完电话，然后再将其勒晕，换上他的衣服并把他也藏在附近的箱子里，就是刚才放保镖的那个。同时捡起他的电话，就可以和其中一个暗杀目标“Dalia Morgolis”定一个约会时间。

5. 之后去化妆间，会找到一张空着的凳子，然后玩家可以把47化妆成和Helmut Kruger一样的造型。现在玩家已经可以在绝大部分区域通行无阻了，不过玩家还需要完成一次Helmut Kruger的任务，就是去T台帮他走一趟时装秀。

6. 见到Dalia Morgolis之后，机会就会显示完成，实际上因为玩家会和Dalia Morgolis独处，所以完成暗杀的方法就非常多样了，建议可以使用桌上直接放着的致命毒药，先坐下和目标对话，完成后等着Dalia Morgolis转身去打电话的时候拿走毒药，下在玩家椅子左边柜子上的酒杯里，回头Dalia就会喝下，被毒死，不过因为她的尸体会立刻被发现，所以玩家就可以转头就走，去对付另一个目标。

●A drink to Die For

1. 这是用于对付Viktor Novikov的机会，所以和对付Dalia Morgolis的机会可以并行进行。开始追踪机会后，前往目标地点，聆听两个招待的对话。

2. 之后跟着其中一个招待进入地下室，在确认没人看到后将其勒晕并放在入口处不远的木桌旁的箱子里，然后换上招待衣服前去寻找Viktor Novikov喜欢喝

的鸡尾酒的配方。然后来到一楼厨房，找到老鼠药，再前往酒吧，选择融入环境来伪装成调酒师，此时按下对应按键就可以开始调酒，完成后立刻向酒下老鼠药，此时显示机会完成。

3. 用杀手本能开始查找Viktor Novikov所在的位置，一直跟踪他直到他走到酒吧，就会喝下有老鼠药的酒，然后觉得肚子痛，走到附近的厕所，而保镖并不会跟进去，立刻走进厕所，暗杀掉Viktor Novikov，直接藏在厕所的柜子里，就可以转去对付下一个目标或是逃离现场了。当然如果玩家有走私致命毒药进来，那么可以下在酒里，省掉厕所暗杀这一步，但是Viktor Novikov的尸体会被发现。

●A Private Meeting

1. 一个执行起来略有风险的机会，玩家可以通过在进入场景时，来到右边停车场处，听到两个司机对话后开启。之后立刻再往地图的北边走，会看到两个司机旁边花园里会有栏杆可以翻过去，进入后先不要急，等在小屋旁的窗边，一个招待会不时走进屋里，等他在屋中时将其勒晕，然后把他拉到玩家进来的窗边，屋子后方就有一个垃圾箱可以将其藏在里面，同时玩家可以换上他的衣服。注意靠近窗时要开启杀手本能，因为招待有时候会在窗边抽烟，玩家会被立刻发现。

2. 用招待的身分入内，可以找到在户外酒吧附近的目标，一位FSB特工，倾听他打电话，搞清楚他要和Viktor Novikov见面的点后，开始寻找一个保镖并换上其衣服。可以参考“15 Seconds of Fame”在户外花园见到Helmut Kruger后的步骤，勒晕在地区西北角落的保镖，换上他的衣服。

3. 回去户外酒吧，以Viktor Novikov的名义将特工带去花园，注意花园里面有高级的保镖，会发现玩家的身分，需要及时躲开。同时前往花园路上尽量不要走室内，避免迎面撞上Viktor Novikov。

4. 将两人带到目标地点后，机会算是完成，但是后续则有点麻烦，玩家需要在亭子当中找到一角，选择融入环境，伪装成保镖站在庭院当中，等待Viktor Novikov和目标对话完成，并且留在庭院当中，而其随身的保镖则会走到庭院的大门处守卫，这时候，玩家才可以跟踪Viktor Novikov，趁着没有能够认出玩家的守卫在附近，而Viktor Novikov走到了庭院边缘的栏杆处时，直接将其推下海。之后只要躲开花园当中的警卫，走出花园就可以脱身。

A Quick Break

1. 这个任务的触发方式比较绕，要在三楼听到目标打电话才能够触发，前往其身边的途径比较多，例如如果玩家完成了“A Private Meeting”，可以立刻走到建筑物后方入口的南方，就在目标的楼下，会看到墙壁上有一根水管，玩家可以直接通过这里爬上去，当然也可以通过变装成高级招待（围裙为黑色）然后找个箱子存起自己的所有致命武器，然后通过二楼楼梯处守卫的安检后来到三楼。

2. 听到目标人物谈论 Dalia Morgolis 的手提电脑后，立刻进入房间当中调查手提，之后需要前往的区域比较麻烦，是被禁止入内的，所以需要用潜行的方式通过，建议是进去这个区域的大门后，立刻左走翻出窗外的栏杆，一直往左爬，来到中央打开的窗户，爬进去，靠着右边的掩体一直走到中央，躲过巡逻的警卫的视线，拿走任务物品，再原路离开。

3. 之后玩家需要一点耐心，等待 Dalia Morgolis 主持的拍卖开始，前往手提所在房间北面有着大量椅子摆放着的大厅，等到 Dalia Morgolis 进场，宣布拍卖开始，然后灯光开始变暗时，立刻前往手提所在的房间，插入装置破坏拍卖的进程，这时候机会显示完成，而玩家还需要等待一下，让 Dalia Morgolis 前来房间处理出问题的手提，不过麻烦的是，她身边会跟着一个保镖，所以玩家可以尝试用硬币将其引到外面的阳台，将其偷偷打晕后，再对 Dalia Morgolis 下手，而且就算她走掉了也没关系，玩家可以反复对手提进行干扰，从而不断地把 Dalia 引过来，总有一次可以得手。

A Rare Scoop

1. 完成这个机会需要选择黏着遥控爆炸装置，不然的话完成之后没有太好的效果。进入任务后前往目标所在区域，这里是不准客人进入的，不过玩家可以稍微绕一下路，从西边没有守卫的入口进入，然后潜行到目标附近，会发现她的需要摄影镜片才能开始工作，但是取得摄影机镜片的所在区域是停车场内部，客人不能入内，所以要勒晕同一个房间里正在使用电话的工作人员，并且趁着没人看到，将其拖到房间的隐蔽角落，换上他的衣服。同时记得把爆炸装置安装在任务目标放在她身后吧台的摄影机上。

2. 穿着工作人员服装就可以进入停车场，靠近目标地点后，先不要动手，等在大门遇到的采访记者二人组放下东西离开后，再拿走镜片，而且也不要被警卫看到。然后将镜片交给任务目标：一位时尚博主，然后就可以跟随她前往她将要进行采访的地点。

3. 等一段时间之后，Viktor Novikov 就会出现并进行采访，如果玩家有安装爆炸物，这个时候只要触发炸弹，就可以直接解决 Viktor Novikov，如果没有的话，也可以采用远距离射杀的方式，但那最好是在已经解决了另外一个任务目标 Dalia Morgolis 的情况下，这样玩家就可以直接奔向出口附近的逃亡地点。

Guest of Honor

1. 想要找到触发机会的物品，得按照提示前往建筑西南方的停车场，这里是非工作人员免进的，所以还是建议采用“A Rare Scoop”第一步的方法，换上工作人员的服装后进入这里，查看 VIP 人员名单，发现有一名支持恐怖分子的大亨也来参加了本次的时装周，而他人就在二楼的贵宾室。

2. 进入贵宾室又是一番折腾，因为一般人员无法直接上二楼，建议用建筑东方中央的楼梯走上去，注意要潜行，然后勒晕在楼梯顶端的工作人员，换上其衣服后将其拉到楼梯中段，这样开门的时候就不会被别人看到。之后进目标的房间也比较麻烦，一般工作人员不能入内，玩家需要在目标房间西方找到一个纵向的房间，里面有一个钢琴和一个能够藏身的柜子，钢琴顶起琴盖的支架可以调查，但注意一旦调查就会松脱，然后让琴盖整个砸下来，发出引起附近房间高级招待注意的声音，这时候快速躲进附近的柜子，等对方进入房间并前去调查时，将其勒晕并换上其衣服。

3. 用柜子藏起昏迷的招待后，在房间角落里丢掉身上任何会引起警惕的物品，例如枪支和扳手之类可以藏起来但是体积不小的凶器，钢琴索和硬币之类的小物件则没关系。完成后前往目标房间门前，看守的警卫会需要搜索 47 的身，按照按键提示让其完成搜索就可以进入房间。

4. 目标有一位保镖陪同，所以不要急着直接动手，走到房间的西边，往北看会发现一扇门，打开后会发现是一间豪华的洗手间，里面的洗漱台上有一个闹钟，而门旁有一个衣柜，先调查闹钟将其启动，然后目标会单独过来检查，这时候藏在衣柜里，等其靠近闹钟后走出来将其勒晕，换上他的衣服。

5. 这时候玩家就可以伪装成目标了，直接走出房间前往三楼的拍卖场，然后坐在专属的位置上伪装成参加拍卖。之后只要在拍卖开始时立刻选择举拍，就会被 Dalia Morgolis 邀请到她的办公室当中。这时候机会算是完成，但是 Dalia Morgolis 的办公室不但附近有大量保镖，而且身边会跟着一个护卫，所以并不好下手，一个比较保险的方案是在办公室预设好一个陷阱，列如贴在办工桌正面黏着遥控炸弹，Dalia 会走到办工桌前再和玩家对话，让她走过去然后引爆即可。另一个比较绕但是安全一点的方式就是来到三楼的西北方，这里有一个户外酒吧，最尽头的红色桌子上放的饮料就是 Dalia 会来不时喝的一杯，笔者亲测过，虽然往里面放老鼠药会引起宾客的注意，但只要玩家立刻从红桌侧面走外部的通道躲进附近的房间，并不会有人追出来，也不会引发战斗，而 Dalia 却仍然会喝那杯酒，然后她会前往厕所呕吐，玩家能够利用贵宾的身分一直跟进去不被起疑，哪怕进了厕所也没问题，之后等她在对着马桶呕吐时，玩家甚至可以靠近然后按下对应按键，把她头按在马桶里淹死，之后藏在厕所的衣柜里，接着就可以离开了。

Lights Out

1. 这是一个比较有终极刺客范儿的暗杀机会，但是达成过程比较凶险，需要进入很多被高度警戒的区域，例如任务一开始的触发对话就需要玩家前往三楼的储物阁楼区域倾听两个保镖的对话来触发。前往这里的手段玩家们大概应该都在前几个机会经历过了，这里提供一个比较直接的：先是进入时装周现场，然后来到建筑西边的酒吧区域，从酒吧左边的通道走到后方，路上会被一个警卫看到，可以迅速跑过去而避免被盯住。吧台后方区域会有一个招待员在处理食材，玩家需要立刻勒晕他并将其藏在左边的衣柜里面，因为很快就会有一个客人打开房门进入到这个后厨区域当中，玩家起码不能够被目击到在拖动昏迷的招待员，倒是在

把招待员藏好而且客人站定位置之后对着衣柜选择换衣服并不会引起对方警戒，当然如果不放心玩家也可以通过丢硬币吸引客人注意力来趁机换衣服，或干脆勒晕对方也放进衣柜里再换。

2. 能够在后台区域通行后，经过建筑西面中央的楼梯来到二楼，注意保持潜行状态，并勒晕楼梯顶的工作人员，穿上对方衣服后，将其拉到楼梯中段，避免开门后被发现。之后还是走西边，来到西边最中央的一个大房间，里面没有开灯，只有一个高级招待在玩手机，关上靠近有其他招待在工作的房间的门，将玩手机的招待勒晕并藏在房间的衣柜里，换上他的衣服，并在房间里丢弃掉包括枪械在内的任何大型物件，然后前往南方通往三楼的楼梯，保镖会要求玩家接受搜身，按照提示按键完成即可。

3. 来到三楼后，玩家就已经接近目标地点了，进入储物阁楼后，立刻潜行，然后看准一个在巡逻的保镖背对玩家的时候，潜行到目标处附近，要记得保持杀手本能，因为附近有不少的保镖，找到一个靠近两个任务目标保镖的地方潜伏起来，倾听他们的对话。

4.，然后玩家需要回到一楼寻找舞台操作手册，只能是原路返回，调查之后会发现如果作为主设计师的 Sato 无法上台致辞，Viktor Novikov就会单独上台致辞。所以我们要先搞定 Sato。他因为要上台致辞而非常紧张，所以我们可以在后台找到他后，去后面的战争模拟沙箱处，调查上面的投币口，丢一枚硬币（如果玩家没有带或者用完了可以在沙箱旁边的地上捡到一枚），启动这个装置，已经心绪不宁的 Sato 会大发雷霆，跑去喝口酒然后走到后台的隐蔽区域想静静，紧跟着他，在没人能够看到的区域立刻将其勒晕，然后丢进这个区域的箱子里。

5. 接着任务会要求玩家找一根撬棍，其实玩家只要回到刚才触发机会的区域即可，这里有一个窗口可以让玩家直接爬去舞台顶部的平台上，当然因为两边都有保镖在查看，所以玩家需要非常小心地沿着边缘爬到顶部，而在窗口旁就有一根撬棍。爬到中央的灯箱绞盘处，玩家就需要找一个不被各个角度的保镖看到的位置停住，然后耐心等待时装秀结束，Viktor Novikov 就会上台致辞。之前记得搞清楚绞盘的触发点在哪里，不要关键时刻才发现站错了位置。

6.Viktor Novikov 上台致辞的时候，确保台上没有其他人然后就可撬松绞盘，让灯箱倾泻而下，活活将 Viktor Novikov 砸死。之后玩家可以选择从平台的另外一边攀着边沿从一个没人看守的窗户爬回三楼，靠着高级招待的服装，玩家可以较为安全地走出这片区域，或是在这一层继续谋划杀死 Dalia Morgolis——如果她还没死在你手上的话。

●Playing with Fire

1. 机会的第一个目标是在场景西北方的河岸边，玩家可以桌上找到一个烟花表演的手册。这里需要有警卫或者是保镖的服装才能比较顺利地混进去，但注意附近的保镖有可能会认出玩家的身分，所以最好还是尽量躲着头上有圆点的 NPC 走。

2. 了解烟花的启动规则后，就可以前往建筑的二楼寻找烟花遥控器，如果玩家有保镖的服装，可以通行无阻，但要小心那些会认出你的保镖。遥控器附近有两个工作人员，所以没办法直接拿走，需要来到附近找到一个音频控制器，趁着其中一个工作人员走开的时候，将这个设备关掉，然后趁着工作人员去检查的时候把遥控器拿走，就算是机会完成。

3. 之后这个设备的用法可以配合很多暗杀手段，但最好是在户外，这样可以有效吸引其他人的注意力，让玩家可以更为从容地解决 Viktor Novikov。而如果玩家在室内使用，就会把他直接吸引到建筑西边的大门处，所以玩家可以在那里设伏，或是通过尾随先偷偷在没人看到的地方解决保镖，再杀死 Viktor Novikov。

●成就/奖杯条件

1. “So Many Ways to Stop the Show”，要求玩家完成“The Showstopper”这个任务当中的所有机会，按照上文去一一执行就可以解开。

2. “Well Prepared”，本身只需要玩家在策划暗杀阶段选择一个偷运地点来运输物品和选择一个开始地点，问题是两个都不能够是初始默认的地点，所以玩家需要完成这个关卡多次来获取经验值，让关卡的专精等级提上去，然后就可以开启新的运输物品地点和开始地点，两个都选择新解锁的内容，就可以解开本成就 / 奖杯。最后大家要注意，只有连线到服务器的情况下玩家才可以使用解锁的地点，离线模式只能使用默认地点，所以无法达成条件。

3. “The Showstopper”，要求用 T 台上的吊灯砸死 Viktor Novikov，完成机会“Lights Out”就可以达成条件。

4. “Meeting the Reaper”，比较特别的一个成就 / 奖杯，玩家需要以陌生人的身分进入到 Dalia Morgolis 的秘密拍卖会现场，找一张没有主人的椅子坐下，并让她主动结识你才能够解开，一个比较直观的方法就是混去建筑物的西方大门，然后在门的右边沿着水管一路爬去三楼，但因为建筑西面是不允许宾客进入的，所以玩家需要比较惊险地潜行到水管旁边。另外一个方法比较轻松，进入场景后，来到建筑的东北方，这里会看到两个女士在对话，而且有一扇门通向外面的户外酒吧，面朝那扇门，往右看，会看到一个通道，通道的左边有两扇门，右边只有一扇。进入左边第一扇门，发现是个洗手间，而在洗手台上有一张 IAGO 组织的邀请函，这就是玩家参加拍卖会的入门卷，拿走后保持这个邀请函在手中，就可以一路畅通来到三楼的拍卖现场，并且在坐下后和 Dalia Morgolis 结识，当然前提是玩家记得要丢掉身上的枪械和其他物件，避免被搜身的时候出现问题。

XBOX STYLE

E3 将至。原本风头都被 PS4K 抢走的 Xbox One，最近也有了新动作。有传闻说名为 Xbox One Revision 的设备已通过美国有关部门的认证。按常理说，在主机战争中抢先变招的都是吃亏的一方，之前只听到索尼有动作而微软没有动静，确实不合情理。PS4 已经胜过了 Xbox One，不知在加强版机型上微软能否扳回一局呢？

《进击的巨人》转战Xbox One

在日厂纷纷放弃 Xbox One 的大环境下，惟有 Koei Tecmo 还在坚定不移地为微软送上弹药。最近 KT 宣布，原 PS4/PS3/PSV 游戏《进击的巨人》也将推出 Xbox One 版，发售日为 8 月 26 日（欧洲）/8 月 30 日（北美）。

严格来说，KT 并非是支援 Xbox One，本作只是在推出 PC 版时顺带也推出了 Xbox One 版，就和之前的《海贼王 热血沸腾》一样，不过对于玩家来说有就很好了。

《进击的巨人》改编自同名大人气动漫作品，由无双团队 ω-Forece 开发。此前本刊已经制作了相关攻略。游戏玩法和《无双》差别较大，总的来说还是一个值得一玩的游戏。有兴趣的朋友届时可以去欧美服买来玩玩。

《光环5 守护者》动作不断

尽管距离发售已经有半年时间，但《光环 5 守护者》仍在不断推出更新并举办新的活动。这里就带大家来回顾一下近期 343 的动作。

●“子午星的幽灵”更新

4 月份《光环 5 守护者》的更新名为“子午星的幽灵”。这次更新包括了两张新地图，分别是一级战区模式专用的 Skirmish at Darkstar，以及竞技场模式专用的 Tyrant。武器、载具、自定义项目都有大量新内容加入，引人注目的是传奇级别的重力槌——塔塔洛斯之槌，全新款式的机甲——汉尼拔螳螂号和天蝎号。除此之外，一贯的平衡性调整、BUG 修正和新 FORGE 项目也是必不可少的。

●“战区枪林弹雨”公布

“《光环》系列”史上规模最大的多人合作游戏模式——“战区枪林弹雨”（Warzone Firefight），于 3 月份的光环世界冠军赛决赛中惊艳登场，受到玩家们的一致好评。如今这个模式即将以免费更新的方式于今年夏天对所有玩家开放。4 月中旬官方已经开始了该模式的公测，只有“Escape from A.R.C.”这张地图，今年夏天正式推出的时候会增加大量地图。

系列老玩家对“枪林弹雨”模式应该不会陌生，这是一个在限定时间内进行防守的模式。这次《光环 5 守护者》的“战区枪林弹雨”最大支持 8 人合作，并将使用一级战区中的 REQ 系统，不用说游戏性自然会比之前高出很多。而参加公测的玩家也能够获得一系列强力物品。

从公测的情况来看，这次的“战区枪林弹雨”更偏向娱乐性一些。敌人会分 5 波分别袭来，玩家没有重生次数的限制。不过这并不意味着难度下降，因为玩家要和自己的同伴竞争，快速击倒强敌才能获得更多的经验，从而提前使用高级的征用物品。

●“光环职业联赛”召开

在 3 月底的光环世界冠军赛结束后，343 公布了即将召开的光环职业联赛的消息。和普通的联赛类似，微软将选出一些精英战队（目前是 8 支美国队和 6 支欧洲队，日后会逐渐增加），每周进行比赛，然后根据比赛结果获得积分并排名。在光环世界冠军赛中夺冠的 CLG 直接获得参赛资格，剩下的队伍需要参加各种线下资格赛来产生，整个选拔环节从 4 月 24 日一直持续到 5 月 22 日。

光环职业联赛将按季度进行，一年 4 次，每次 1 个月。首先开始的夏季赛将于 5 月 31 日开始，6 月 28 日结束。联赛成绩最好的前 4 队，将参加夏季赛决赛，争夺 25 万美元的大奖。

《战争机器4》年内登场

万众期待的《战争机器 4》最近又爆出新料，游戏的发售日已定为 10 月 11 日——没错，是 2016 年的 10 月 11 日，不是 2017、2018。不得不为欧美游戏厂商的高效点个赞。此外 4 月份微软也举行了《战争机器 4》的内测，只要游玩过《战争机器 终极版》就可以获得，当大家看到这段文字时想必已经玩上了。有趣的是，这次微软发放内测码的方式比较特别，它是根据玩家游玩《战争机器 终极版》的时间来发放的。如果你是首发入手就开始玩，那么就能第一时间拿到内测码。相反如果你较晚才开始游戏，那么内测码也会较晚发放。不过由于内测时间有限，所以最迟在 4 月 21 日之前都会发完。

关于《战争机器 4》，开发商透露了不少新情报。比较有趣的是完美装填系统修改了，以前玩家完美装填后获得的增益效果，仅限于用掉的子弹。如今即使子弹全满，也可以使用完美装填，让弹夹里的所有子弹都获得增益效果。此外游戏将引入 DLC 地图轮换制，以解决部分 DLC 地图购买人少而导致的匹配问题。不过最受争议的，应该还是游戏会引入微交易系统。微交易系统也是俗称的内购，很多主机玩家对此深恶痛绝。不过从《光环 5 守护者》来看，适当的微交易系统并不会影响游戏体验，相信有了兄弟部门的前车之鉴，《战争机器 4》也不会令人失望。

《量子破碎》中的《心灵杀手》彩蛋

上期因为有微软中国的支持，我们同步为大家献上了《量子破碎》的攻略，不知各位用起来是否很爽呢？随着今后国行游戏的发展，这样的机会也会越来越多。不过细心的朋友应该会发现，上期攻略少了一个很关键的东西，那就是成就列表。这是因为微软当时并未开放本作的成就系统，因此无法为大家进行介绍。不过当游戏的成就列表解禁之后，纱迦自己实际上已经和全成就没啥区别了。

言归正传。众所周知，开发《量子破碎》的 Remedy 还制作过《马克斯·佩恩》和《心灵杀手》这两部名作。《马克斯·佩恩》的版权如今在 Rockstar 手中，《心灵杀手》倒是仍在 Remedy 手中。在《量子破碎》中有不少《心灵杀手》彩蛋，不知各位发现了没有呢？下面就让纱迦来带你回顾一下。

真人预告片

全游戏中最为直接的《心灵杀手》彩蛋，莫过于第 1 幕第 1 章一开始，艾米身边的帐篷里电视所播放的节目。这是一段真人预告片，片中出现了一男一女两位 FBI 探员，以及一位长相酷似艾伦·韦克的男子（其实就是他了）。片子结尾会出现 RETURN 的标题，简直是再明显不过的暗示了。顺带一提的是，片中扮演男性探员的演员，是 Remedy 的总监 Sam Lake。大家是否觉得他的样子在哪儿见过？其实初代马克斯·佩恩的造型就是参考他啦，没错，就是那张有名的苦大仇深脸。

黑板

在第 1 幕第 2 章中，在学校的某处黑板上可以找到一大堆《心灵杀手》有关的文字。

值得一提的是，在本作的 DEMO 中也有一块类似的黑板，上面写着："《心灵杀手》新作将在一个世界性的大展会上公开。"这显然就是指 E3 喽。

《骤停》

在第 2 幕第 2 章的某个房间里，玩家会找到一本名为《骤停》的小说。这是艾伦·韦克所著的最后一本艾列斯凯西系列小说。玩家找到的这个版本还有艾伦·韦克的签名，所有者是利亚姆的妻子艾蜜莉。

玩游戏的女人

第 3 幕第 1 章的最后，杰克会来到办公区。在楼上的某个房间里，有个女人正在玩《心灵杀手》。女人口中还喃喃自语地说着什么光明鞭打黑暗。由于年代久远，纱迦也不记得屏幕上的画面究竟是《心灵杀手》的哪一幕了，有兴趣的人可以自行查看。

《夜泉》

第 4 幕第 1 章一开始，进入房间后打开电视，就会看到名为《夜泉》的电视节目，内容非常之长，可惜没有字幕。这个也是和《心灵杀手》有关的内容。

微软已表示，《量子破碎》是 Xbox One 上微软游戏工作室首周销量最高的原创 IP。这表示《量子破碎》的销量已经超越了《崛起 罗马之子》、《日暮城狂欢》等一大批有实力的原创 IP。当然，这只是首周销量，由于游戏没有多人模式来延长生命力，所以最终销量可能不会太夸张。

栏目主持 筒子君

游运汇

GAME GAMES

紧接上月末体育游戏的一波小高潮，四月初依旧会有不少优质的体育游戏与大家见面，虽然其中大部分仍以棒球和橄榄球题材为主，对国内玩家而言可能会少一些吸引力。不过在四月的这些游戏中，之前和大家提到过的《尘土飞扬 拉力赛》在发售后获得了业内人士的超高评价，游戏硬核的驾驶手感和极致还原的拉力赛体验，堪称最强拉力赛游戏，喜爱竞速游戏的玩家一定不要错过。

科比退役 带你回顾黑曼巴在游戏中的变化

1996 年进入联盟后，科比的职业生涯恰好与如今大部分年轻人的成长轨迹同步，幸运的我们有幸亲眼目睹了科比最辉煌的那几年。而科比则借助 NBA 推广最为成功的这段日子，获得了前所未有的关注与认知。所以说科比能有如今的成功诚然也不开他自己的努力，其实也算是占尽了天时地利，而自科比之后我们也很难再看到一名篮球运动员能达到他如今这样巨大的影响力。

生涯开端

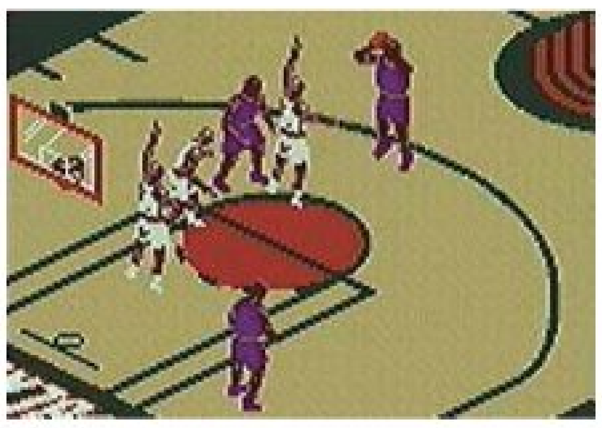
其实不仅是篮球，1996 那一年电子游戏也处在一个不错的年头，那一年 PlayStation、SS 以及 PC 等游戏硬件拔高了电子游戏的画面表现力，借助这些主机的硬件能力，运动游戏才终于初步呈现出了该有的样子。而在此之前的篮球游戏，无论是在世嘉 MD 还是任天堂的 SFC 平台上面，当然还有更早的 FC，玩家只能实现传球和投篮两个操作，投篮出手也只能根据距离篮筐位置的远近产生变化。画面上则更加悲催，不仅球员的样貌完全无法辨认，在当时十几寸大小的小电视上，我们甚至连球员号码都看不清楚。

▲科比职业生涯的第一分是靠罚球获得的。

▶同为《NBA Live 97》两个版本在画面上有着巨大的差距。

由 EA 出品的《NBA Live 97》是科比第一次现身游戏之中，不过身为新秀的他在当时能力值并不强大，在球队中也只能担任替补位置，对于当时的玩家而言，这个角色的存在其实没有任何意义。此时 SFC 的时代尚未完全结束，《NBA Live 97》也推出了 SFC 版本，不过这些游戏中的科比甚至要比他在现实球场上还要不起眼。

▲N64独占游戏《NBA Courtside 2 Featuring Kobe Bryant》中的科比。



◀GB以及GBC中的科比。

对于旧主机的支持，一直到两年后的《NBA Live 99》，EA 方面才正式停止了推出 16-bit 版本的游戏。而这段时间中，科比先是在 97 被选入全明星赛首发，又凭借在替补席上的出色发挥获得了评选最佳第六人的机会，不过最终他却与奖项失之交臂，从此再无缘获得此奖项。这倒不是说后来的科比没有这个能力了，只是他抓住了首发球员受伤的机会，从替补席进入了球队的首发阵容，进一步打出了名堂，随后还与奥尼尔一同组成了 OK 组合，拿下三连冠建立起紫金王朝，从此步入巨星行列，所以才失去了再次争夺“最佳第六人”的机会。

▲《NBA 2K1》的科比长了一张保罗・沃克的明星脸，这个颜崩了也就认了。

新世纪最初的几年，篮球游戏游戏的发展主要集中在玩法操作方面，赛季模式的加入让玩家不再只是停留在选两个球队随便打打的初级阶段，不过就画面而言却始终没有突破。所以虽然玩家已经开始在游戏中留意湖人队那个场均三十分的球员，但我们依然很难通过游戏中的建模将他认出来。尤其仿佛得罪了 EA 一般，科比的球员建模在“《NBA Live》系列”中一直都称不上出色。不过好在 1999 年，“《NBA 2K》系列”横空出世，从此科比终于可以在游戏中找到代表自己的球员，而不是一个穿着同样球衣的其他人了。

步入巅峰

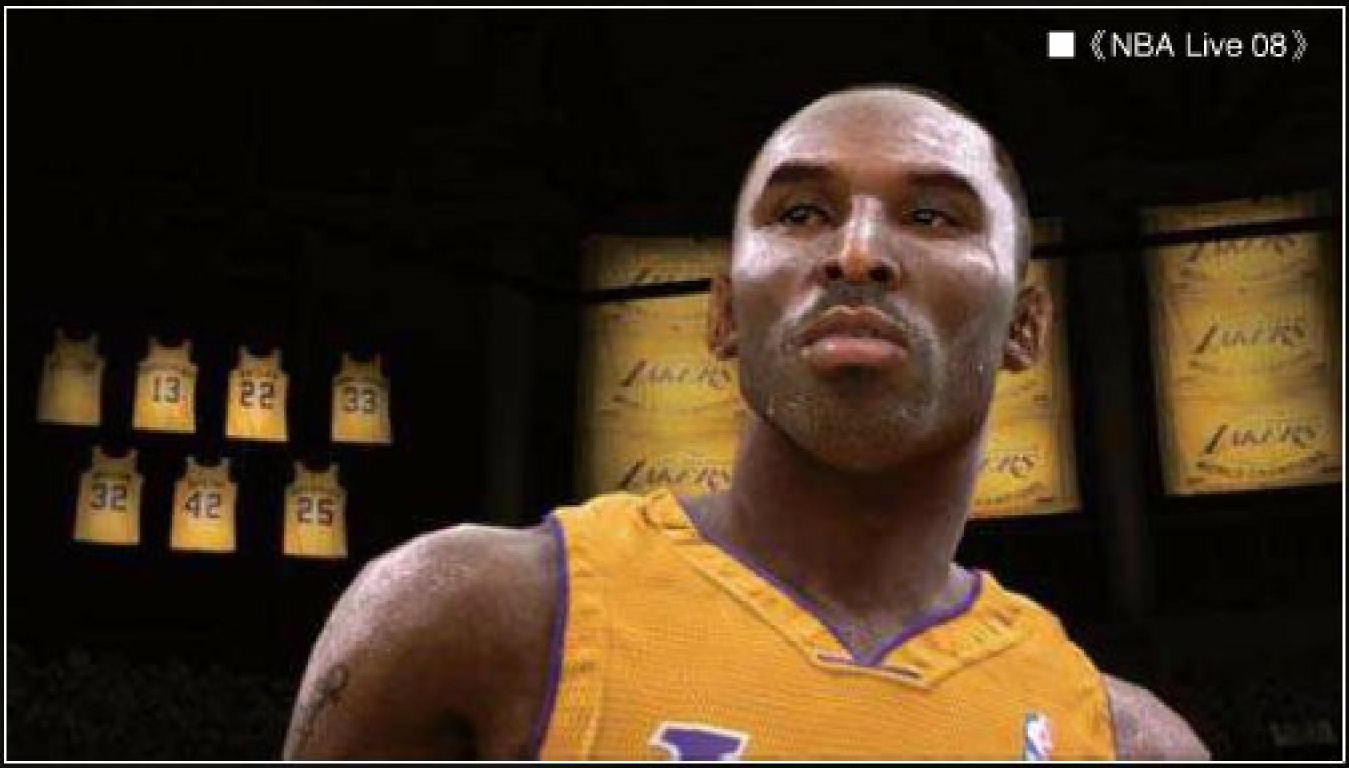
对科比来说 2005 年是神奇的一年，这个赛季内（2006 年 1 月 22 日）他在和猛龙队的一场比赛中豪取 81 分，刷新了近半个世纪以来最高的个人得分记录，在整个 NBA 历史上只有张伯伦以 100 分的单场得分略微领先于他，而张伯伦获得此项记录的那一场比赛，还要追溯到遥远的 1962 年的 3 月 2 日。在这一年里，不仅科比创下了不可及其的记录，游戏业也迎来了翻天覆地的变革。Xbox 360 主机在这一年正式发售，篮球游戏也以更强劲的画面与玩家

见面。从这一年开始，玩家终于可以在一款电子游戏中，一眼认出他们喜爱的球星，感觉到每位球星之间的不同。而当时正值当打之年的科比，也凭借其在游戏中强大的球员数值成为了游戏玩家的宠儿。

▲《NBA Live 06》
◀《NBA街头篮球 V3》

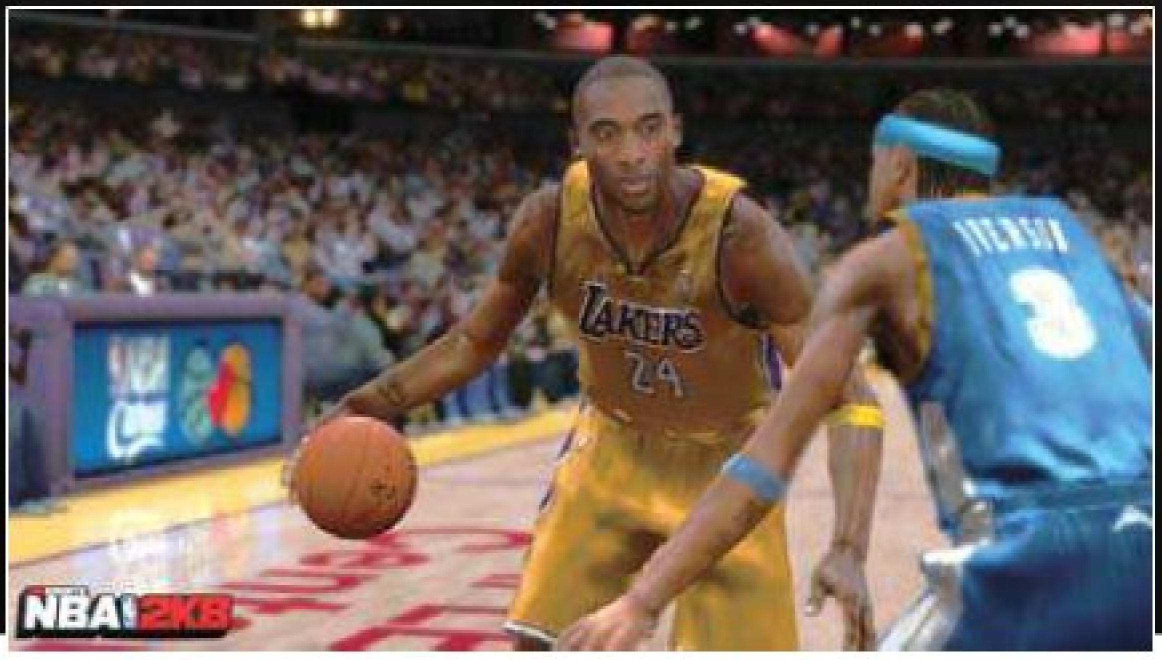
同样在 2005 年，PS2 平台上发售过一款由 EA 出品的叫做《NBA 街头篮球 V3》的作品，虽然这款游戏主打的是夸张华丽的街球风格，不过其实建模和同年的《NBA Live 06》游戏并没有多大区别。

后来到了 2007 年，湖人从灰熊队交易来了“家嫂”马克·加索尔，有了助力的科比在这一年将湖人队重新带回了总决赛的舞台，而他也拿到了生涯里惟一一座常规赛 MVP 奖杯。虽然最终科比在总决赛中铩羽而归，但是正是从这一年开始走出了与奥尼尔拆伙后的阴影，开始向着更加伟大的球星之路前进。2007 年不仅是科比生涯的分水岭，而这一年也是“2K”和“Live”两大游戏系列相胶着的最关键一年，也是科比的建模在两款游戏中的最接近的一次。



■《NBA Live 08》

2008 年成为了科比人生最辉煌的一年，他先是带领美国队在奥运会上夺回了上届失去的金牌，又在那一赛季的 NBA 总决赛中战胜魔术队，这一年的科比成为了联盟当之无愧的第一人。通过在球场上获得的骄人战绩，科比在不仅在商业领域，就连游戏厂商也更加重视他的价值。所以他接到了《吉他英雄》和《使命召唤》的广告合作，也成为了《NBA 2K10》的封面球星，顺便还替游戏拍摄了一段广告片。



▲《NBA 2K8》

▲《NBA 2K10》中的科比成了封面球员，面部建模也有了不小的提升。

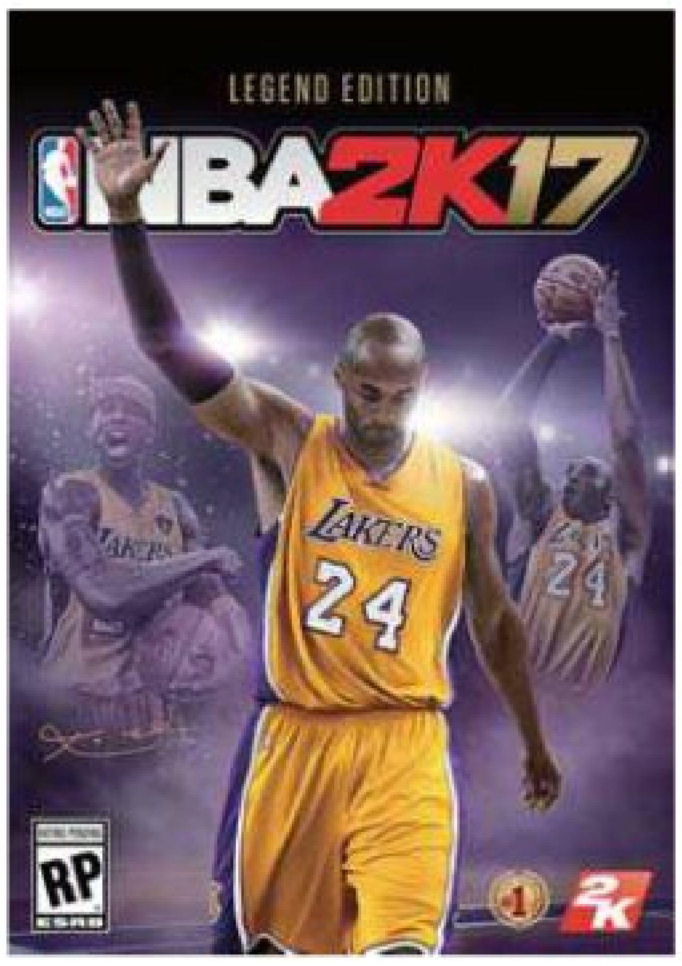
◀《NBA Live 10》中的科比则继续延续着颜值崩坏的悲剧。

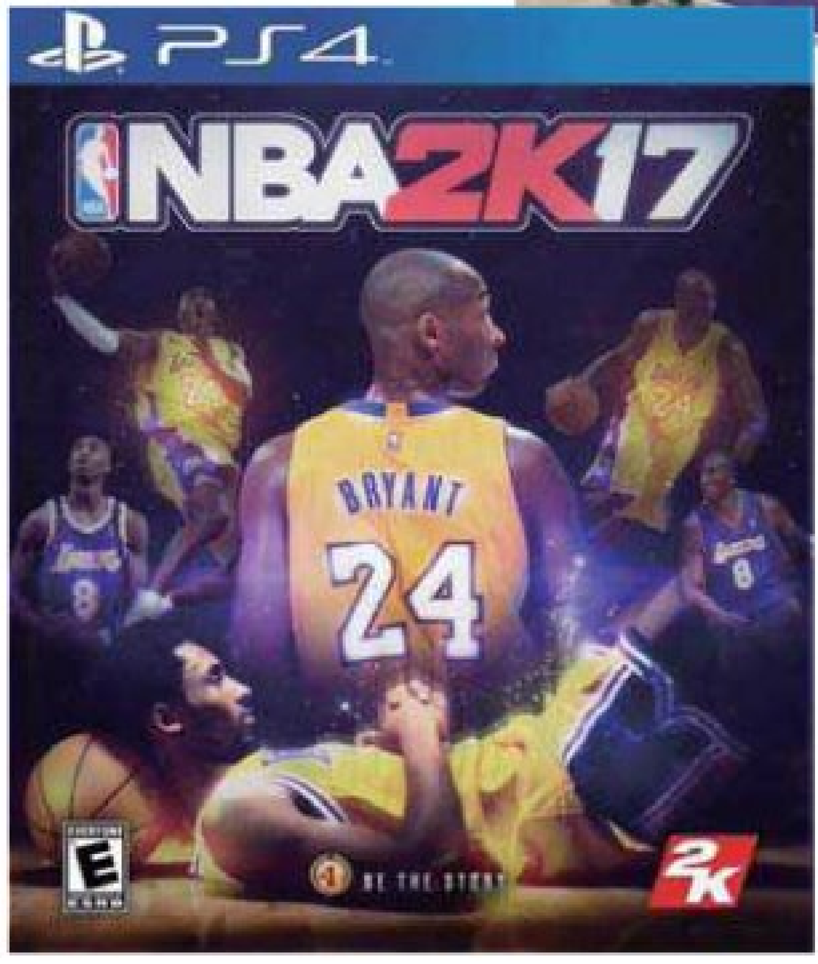
荣光退役

在事业连续多年上升之后，科比疲惫的身体终于不堪重负，一而再的伤病令他的竞技状态下滑。此时游戏中科比的能力值也遭到了下调，不过好在“《NBA 2K》系列”开始将游戏的主要玩法向背身动作调整，所以其实科比的实用度相比前两年反倒有所提升。

2014 年，随着《NBA 2K14》的问世，篮球游戏再次进化到了新的高度，此时就连科比作为传奇球队建模也几乎可以乱真，我们也终于看到身披 8 号球衣，留着小胡子的的飞侠出现在了游戏中的篮球赛场上。

▲科比职业生涯的最后一分同样是在罚球上获得的。





在去年《NBA 2K16》发售之前，2K Games 公布科比的球员数值仅为 85，而现实赛场上的科比也终于没有再次战胜时间，选择在 2015 赛季正式退役。在科比于本月 14 日进行个人最后一场 NBA 比赛前夜，2K Games 宣布新一作《NBA 2K》游戏将会推出以科比为封面的传奇版本以作纪念，只是不知道 2K Games 会不会专程为科比制作一个故事模式来进行纪念。

不过可以肯定的是，虽然现实中的科比退役了，但是游戏中我们一定还会有更多的机会使用他在球场上砍下高分，而且可以预见，在《NBA 2K17》中科比一定会成为最受玩家欢迎的球员。

Otome Dream

总的来说，4 月发售乙女游戏阵容不算是硝烟弥漫，这个月的三部作品里除了《兄弟战争》之外的其他两部都属于新作，西兰花社的《众神的恶作剧 InFinite》最大关注点不是它跳票了两年，而是时至今日还能看到 PSP 平台有乙女游戏新作。《兄弟战争 珍贵之宝》包含了 PSP 版两部作品的全部内容，在进入 5 月的激战区之前，这部作品是用来打发时间的一个不错选择。

Otome News

《OZMAFIA！！》学园物语动画化

《OZMAFIA！！》是 hunex 发行的一款原创乙女游戏，讲述围绕着失忆少女风花（フーカ）所展开的关于小镇里各个家族（Family）的故事。由于原作剧本内容庞大而且分支较多，所以制作组决定将内容改为以原创的学园作为故事背景的 TV 动画，动画制作由 Creators in Pack 负责，同时也确认了本作为每集三分钟的短篇动画。

《百花百狼 战国忍法帖》的免费DLC

D3 Publisher 于 2 月 25 日发售的 PSV 平台游戏《百花百狼 战国忍法帖》从发售日当天起就开始每周进行免费 DLC 的配信，配信内容为五个可攻略角色的短篇故事，总共会更新五周，最后一次更新已经于 3 月 34 日结束。购买了本作的玩家在通关或者白金后不妨去 PSN 商店找这些短篇故事来看看。

《绝对阶级学园》移植至PSV

2015年于PC平台发售的乙女游戏《绝对阶级学园》在近期公开了将于年内移植至 PSV 的消息。

本作讲述发生在有着“绝对的阶级制度”的私立耀宫学园的故事，在这所学校里，位于权力顶端的女王之下的所有学生被分为了三种阶级：特权阶级“盛开的蔷薇”、平民阶级“无名的蜂蜜”以及奴隶阶级“被遗弃的石头”，同时也还有着抵制这一制度的反抗组织存在。主角藤枝奈莉（藤枝ネリ）遵从失踪的父亲所留下的信，来到了私立耀宫学园就读，在那里她将迎来跨越阶级障碍的恋爱以及隐藏在学园背后的真相……

本次移植除了加入触屏功能之外，游戏的色彩表现也分为了三种类型：不调整、类型 A、类型 B，不调整类型为该型号 PSV 的默认色彩表现，类型 A 是让 1000 系列的 PSV 屏幕色彩更接近 PC 版，类型 B 是让 2000 系列的 PSV 屏幕色彩更接近 PC 版。

Otome New Games

游戏名	不动的天平 帝都幻惑绮谭	原名	ニル・アドミラリの天秤 帝都幻惑绮谭
平台	PSV	开发商	Otomate
画师	さとい	发售日	2016年4月21日
主演声优：梶裕贵、冈本信彦、逢坂良太、木村良平、铃村健一、樱井孝宏、村濑步等			

在 2015 年的 Otomate Party 上公开的 12 部新作里，由さとい（代表作：“《吸血鬼恋人》系列”、《OZMAFIA！！》等）担当人设的本作吸引了不少乙女社粉丝的目光。

《不动的天平》讲述发生在大正时代的故事，出身华族的久世家长女久世鶫（久世ツグミ，名字部分可以更改，姓氏不可改）为了保护不断衰败的家族而决定和连名字都不知道的男人结婚，但是在她作了这个决定的不久之后，她的弟弟久世鶲就抱着一本古书自焚了。面对这突如其来的事件，鶫的思绪一片混乱，而这时候出现在她面前的是名为“帝国图书情报资产管理局”，简称为“枭（フクロウ）”的组织。据他们所说，鶲是拿到类别“稀有物”的书籍，这类书籍会给读者带来巨大影响。为了找出弟弟拿到这本古书的缘由以及为了支撑起贫困的家庭，在这一次相遇之后，鶫决定在“枭”工作，在前方等待着她的是身在鸟笼之中时所想象不到的黑暗以及爱情……

由于本作的主题除了“天平”之外还有“鸟”，也因为如此包括主角和可攻略角色在内的所有角色的名字里都会有鸟类的名字在其中。与最近有着各种另类系统的游戏不同，本作的系统十分简洁，惟一算得上系统的就是“ウツロヒノ天平”，它的作用就是来判断剧情将进入 Happy End 还是 Bad End。顺便一提的是，本作编剧由曾负责过《亚瑟公主（Princess Arthur）》和《战场的圆舞曲》的片桐由摩担任。

Otome Calendar

April

游戏名	原名	平台	发行商	发售日
兄弟战争 珍贵之宝	BROTHERS CONFLICT Precious Baby	PSV	Idea Factory	4月7日
众神的恶作剧 InFinite	神々の悪戏 InFinite	PSP/PSV	Broccoli	4月21日
不动的天平 帝都幻惑绮谭	ニル・アドミラリの天秤 帝都幻惑绮谭	PSV	Idea Factory	4月21日

Otome Recommend

【游戏名】花儿渐开
【原名】花咲くまにまに
【平台】PS3/PSV/PSP
【开发商】5pb.
【发售日】PS3、PSP版：2013年11月21日/PSV版：2014年9月25日
【推荐指数】★★★★☆

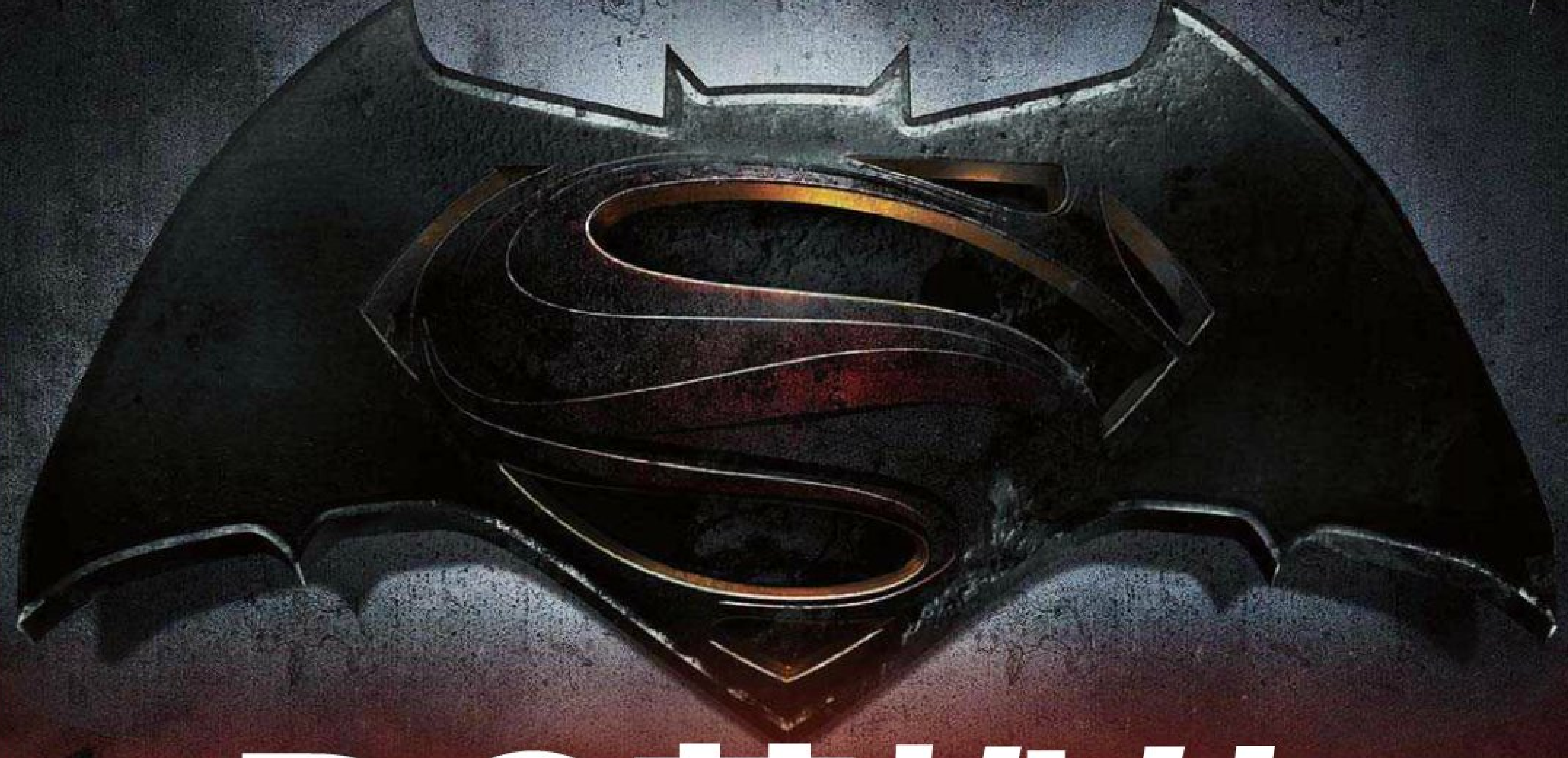
【内容介绍】：要说到 PS3 平台的乙女游戏，其数量也就比本世代的掌机 3DS 多那么一些而已，不过依然属于一只手就能数完的程度。而在这数量稀少的 PS3 平台乙女游戏里，5pb. 算得上是最用心的，至少他们在 PS3 平台推出的都是新作而并非 PS2 时代的移植作（请相信我这不是在吐槽 Otomate）。

《花儿渐开》讲述了生活在现代的普通高中生望月七绪（名字可自行更改）在家里附近的夏季祭典参观时突然被带到了江户时代的故事，在来到江户后，走投无路的她遇到了名为仓间枫的青年，在他的带领下来到了特遊郭“万珠屋”，在那里她遇到了几个在万珠屋工作的青年。而隐藏在万珠屋这光鲜外表之下的是在这个时代里熊熊燃烧的志向与热血，在这动荡的时代里，七绪也将得知围绕在自己身上的真相……

虽然从剧情介绍上来看这是一个纯文字向的乙女游戏，而实际上在游戏的共通线部分是有养成要素在其中的，玩家需要每天为七绪安排训练的行程，让她的各项参数提升，这些数值不仅会影响到玩家与可攻略角色之间的事件触发，还会影响到在共通线结束之后的结局。在后期还需要玩迷你游戏来达成最高评价才能获得更好的数值。养成系统的数值增减幅度有一定的规律，但是训练是否成功以及成功后的参数增减都是随机的，有时候为了打出 Bad End 而反复 S/L 把数据调低也是不可避免的事，到头来折腾参数的时间比追男人的时间还要长……

5pb. 在 PSP 时代虽然凭着《Lucian Bee's》和《TOKYO ヤマノテ BOYS》两个系列而在乙女圈内刷了不少存在感，不过在进入 PSV 的世代之后目前除了这部移植作性质的《花儿渐开》之外就没有其他的乙女向作品出现，感到可惜的同时也期待今后他们会推出新的作品。

攻略提醒：在游戏二周目后仓间枫的路线就会解锁了，不过如果不想在二周目就感受到“全剧终”的感觉，建议各位读者把他的路线留到最后再走。



DC英雄的“柏林墙”

浅评《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》

乱斗，算不算一种创意枯竭的救命稻草？这本身就是一个仁者见仁，智者见智的问题。有的人钟情于银幕上的星光璀璨，喜爱看到超级英雄互相碰撞出不一样的火花；而有的人则认为过多的主角会分摊故事的侧重点，影响电影的整体观赏性。甚至对于没有美漫基础的影迷来说，关公战秦琼这种设定，根本就是很无聊的脑洞。同样，漫改电影的受众也是复杂的。超级英雄数量增多意味着影片火 爆程度的叠加，对于只为看电影图个消遣的观众，这是他们最直观的需求。但矛盾的是，叙事性的不流畅同时可能成为电影的软肋，让深度影迷感觉味同嚼蜡，从而拒绝买账；如果紧扣漫画的主题，虽然可以让漫画迷们各种开心的引经据典，大谈各种主线与分支，同样矛盾的是，过深的漫画考据，又会让非漫画迷摸不清故事脉络，距离感倍增。

作为 2016 年打头阵的超级英雄电影之一,《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》也同样面临着这些问题。更甚的是，它还要面对因为电影“《蝙蝠侠 黑暗骑士》系列”而培养起来的庞大新兴蝙蝠侠粉丝群体。所以当电影刚一上映，其 IMDb 9 · 8 分与烂番茄 41% 的新鲜度两极化极为严重的评分出现时,笔者并不感到十分惊讶。把电影做到多方面的平衡本不是件容易的事情，毕竟不是每个导演都有斯皮尔伯格的掌控力，但是从如此两极化的口碑差异，基本可以看出华纳影业已经在普通影迷和漫画迷之间，放弃了前者选择了后者。

《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》这部电影在面对上述诸多需要解决的问题时，仿佛变成了一堵墙，简单而粗暴的把众多二元对立问题中的某一方割裂开来，让一部分群体大呼过瘾，疯狂膜拜，又让另一部分群体观影全程毫无亲切感，无法达到共鸣，直至最后的高潮点。无疑,《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》作为正义联盟的序篇，让 DC 英雄们在电影道路上走出的第一步就充满了质疑声。

▲上映初期IMDb与烂番茄两极化的评分。

文 rebmaz 编 稀饭 美编 anubis

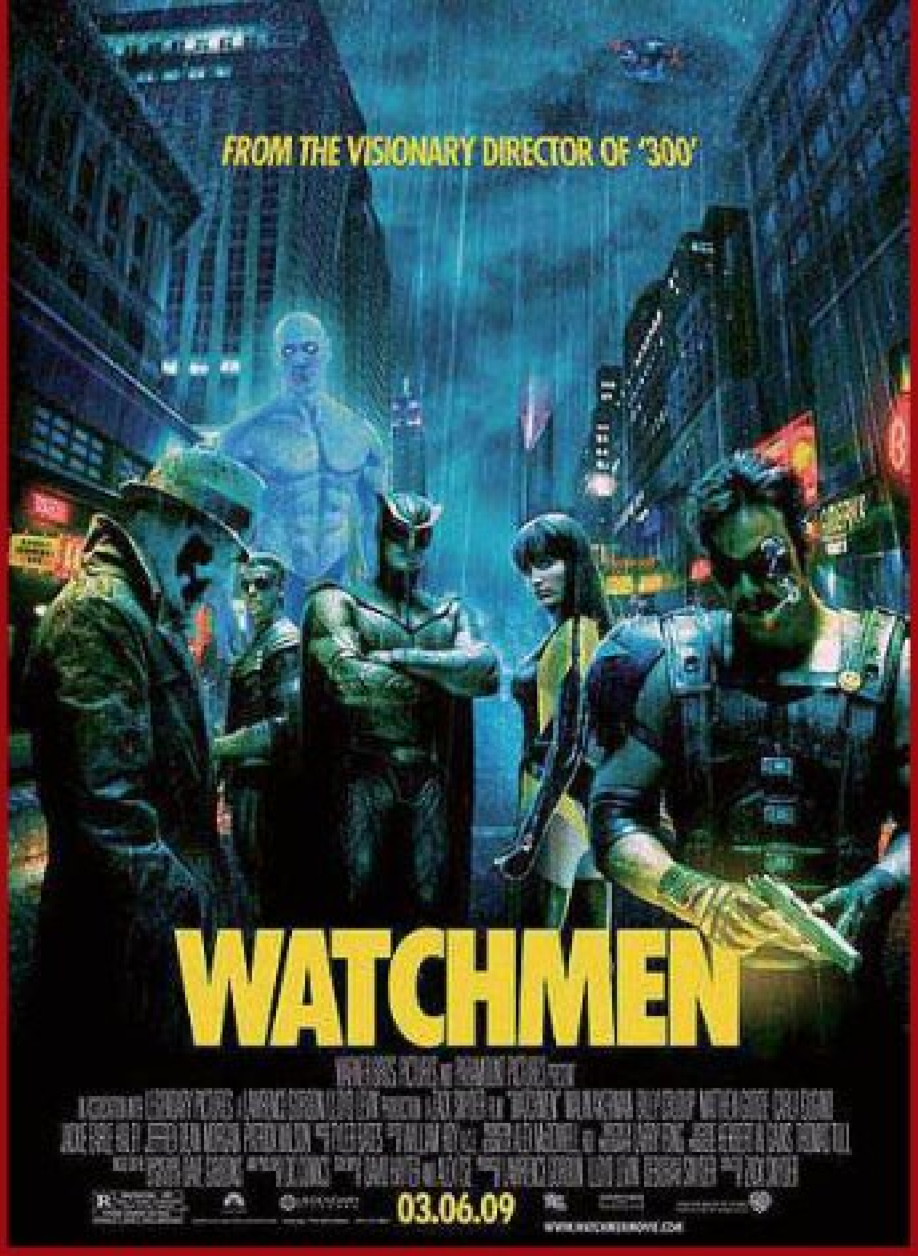
与漫威
背道而驰

要讨论 DC 家的蝙蝠侠与超人，或者说讨论正义联盟，那么必然绕不过的话题是漫威家的复仇者联盟。让我们把时间倒回《复仇者联盟》上映时的 2012 年。因为前序各个超级英雄的 SOLO 电影不厌其烦的彩蛋暗示，挑逗着观众对复仇者联盟的好奇心，所以在那一年，复联的登场几乎成了所有影迷翘首以盼的事情。与《蝙蝠侠大战超人》(以下简称BVS)不同，《复仇者联盟》一上映就获得了票房和口碑的双丰收，至今它的 IMDb 评分都保持了 8・1 分的高评价。而漫威也通过《复仇者联盟》这部电影，将漫威电影宇宙（MCU）初步展现给了所有观众。

综合笔者前面的叙述，对于拍摄一部乱斗性质的超级英雄电影，其实比较好走的路，也的确是像漫威一样，炮制一部老少咸宜的爆米花电影。这里所说的“爆米花”，并不是一个贬义词。爆米花电影首先的要素就是通俗易懂，门槛不高。对于发展了半个世纪而且角色众多的漫威漫画宇宙，用两个小时的时间去展现剧情并且让众口难调的观众满意并不是一件容易的事情。而漫威影业为了更好的打造复仇者联盟这个招牌，解决普通观众的认知度问题，一步步计划了整整 7 年时间。

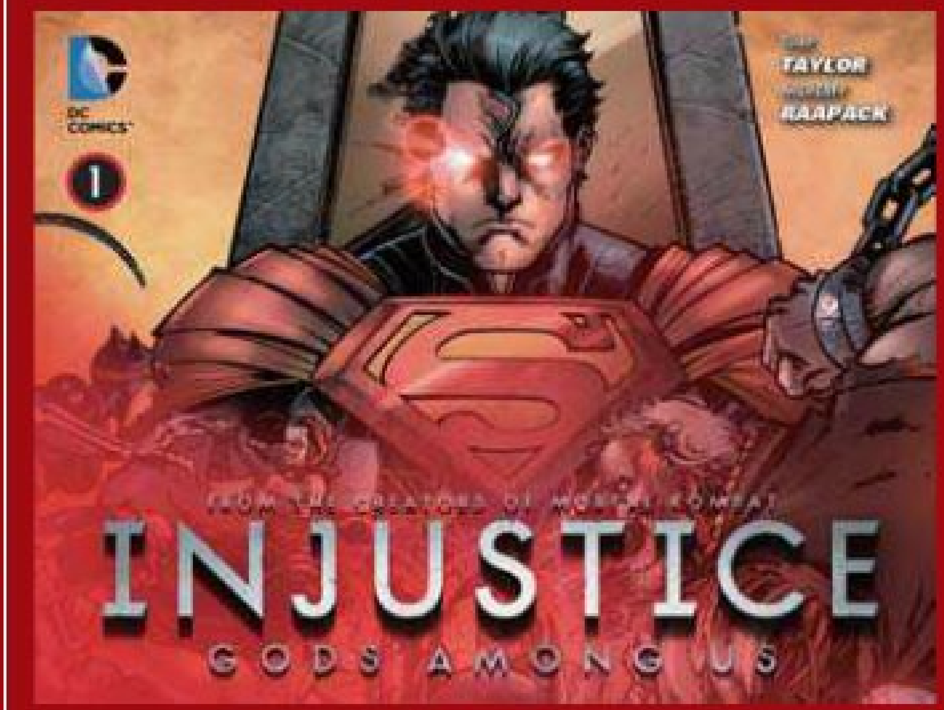
我们知道，早期漫威混得不好时，就将众多热门 IP 租售给了各个电影发行制作公司，比如，蜘蛛侠的版权卖给了索尼，X 战警与神奇四侠的版权在福克斯影业。而 2005 年漫威也与派拉蒙签下了 10 部电影的发行协议，漫威电影宇宙的打造计划也正是藏在这 10 部电影的契约中。然后我们看到，2008 年《钢铁侠》《无敌浩克》上映；2010 年《钢铁侠 2》上映；2011 年《美国队长》《雷神》上映。在这几年中，漫威通过复联英雄的个人表演，在影迷中积攒了人气，打响了知名度。再通过电影中的彩蛋和互动，让影迷和漫迷都对复仇者联盟的登场充满了期待。更值得一提的是，2009 年迪士尼用 42 亿美元收购了漫威，而对于迪士尼来说，制作和发行一部老少咸宜、阖家欢乐的电影的确是他们的拿手绝活。在众多因素的作用下，《复仇者联盟》这部电影顺理成章地成为了当年的热门电影。漫威电影宇宙的一步步扩大，英雄间电影的各种关联和互惠，自然也让漂泊在外单打独斗的英雄们有了回到漫威的可能。最新一部的《美国队长 3 内战》的预告中，我们就能看到蜘蛛侠的身影，而更有谣传，福克斯有计划与漫威合作，将 X 战警与复联联动，打造《X 战警对复仇者联盟》这样的重磅电影。

看到打造生态链般的超级英雄宇宙电影的优势，对超级英雄不比漫威家少的 DC 来说，赶上同行的步伐也是势在必行的一件事。但作为漫威的老对头，DC 显然不愿意或者说不能走同一条道路。漫威的前期众多热门 IP 的租售，恰恰可以让其旗下的英雄各自为战。电影的制作和发行，甚至可以并行发展，并不会受太多的牵制。DC 显然不能做到这一点，因为 DC 在 1969 年就已经被华纳影业完全收购。DC 的所有热门 IP 只能通过华纳一家来制作发行。而老对手漫威又走的如此靠前，慢慢打造一整个 DC 宇宙来追赶老对手的脚步，显然时间上不允许。另一方面，克里斯托弗・诺兰打造的《黑暗骑士》三部曲票房和口碑双丰收，《V 字仇杀队》与《守望者》两部图画小说改编电影招来了大批成人影迷群体，似乎也让 DC 看到了不同于漫威的发展路线。既然漫威可以让超级英雄们各种轻松搞笑，平易近人，那我 DC 就剑走偏锋，照着诺兰为蝙蝠侠量身打造的阴暗风格，坚定的走下去。就这样，暗黑和成人化成了 DC 电影的主旋律。因此，在诺兰的《黑暗骑士》三部曲完结后，作为正联开篇，重启后具有明显黑暗气质的《超人 钢铁之躯》就火急火燎的上映了，再然后就是这部《BVS》了。



▲成人向又充满暗黑气质的《守望者》。

▲《美队3》预告片中手持美队盾牌的蜘蛛侠。



▲因游戏《不义联盟》而扩展出的新漫画系列，超人已成集权专治主义者。

▲DC三位重量级超级英雄首次集合在银幕前。

虽然这部电影的主题是蝙蝠侠与超人，但是真正夺人眼球的却是神奇女侠，还有走马灯般出现就足够让漫迷们兴奋的闪电侠、水行侠与钢骨。虽然布局有点着急，虽然有点不顾普通观众的感受，虽然正义联盟各位的出场多少有点突兀，但效果确实达到了。面对超人、蝙蝠侠、神奇女侠站在一起的画面，漫迷们大呼着“三位一体！”；面对着出现几秒的欧米茄标志，漫迷们迫不及待的拿 DC 的大反派达克赛德与漫威的灭霸做着类比；面对着梦境中黑化的超人和闪电侠的装备，漫迷们又兴奋于“不义联盟”的平行宇宙设定。换句话说，DC 用一部电影就走完了漫威 6 部电影和 7 年规划的道路，甚至在平行宇宙元素上比漫威还超前了一步。不管怎么说，这部电影已经点燃了漫迷们对正义联盟的无限期待，而后期规划的正联英雄个人电影也一定程度上吸引了影迷的眼球，甚至有人戏言，《BVS》看起来更像《神奇女侠》的大号预告片。DC 这种完全与漫威背道而驰的营销手段，不能不说是一种险中求胜。

导演与观众的距离

作为《BVS》的导演，扎克·施耐德对于影迷和漫迷来说都足够熟悉。他以一部《活死人黎明》闯出名声，以《斯巴达 300 勇士》惊艳了所有人，又以一部《守望者》在漫迷心中封神。扎导是一个风格化极重的导演，很多时候你只要看一眼电影的画面，大概就能猜出是他的电影。或许是他以 MTV 出道的缘故，他鲜少以语言和事件冲突来带动观众，而是经常会用画面与节奏来烘托气氛。他拍摄的电影画面总是美轮美奂，如同动态的油画，而画面节奏则经常以特写的慢动作出现。正是扎导对画面和慢动作的极致追求，反倒成了漫迷们的心头好。毕竟漫画的重要组成，恰恰是分镜中的关键帧。

影迷们经常津津乐道于《活死人黎明》中面对海啸般涌来的僵尸中打爆煤气罐的火爆画面；《斯巴达 300 勇士》塑造的一群如希腊众神般的战士；当然还有最让漫迷癫狂的是，完全按照漫画分镜逐帧拍摄的《守望者》。可以说，扎克·施耐德导演是绝对明白一个漫画爱好者在电影中真正想看到的是什么，并不遗余力的展示给他们。所以但凡扎克导演的电影一出预告片，网上必然出现对其镜头的溢美之词，网友们热衷于找出某个镜头在某部漫画某一格的出处。可以说，漫迷们对其拍摄电影的追捧，基本可以与壁纸爱好者对新海诚电影的膜拜如出一辙。

DC 的正义联盟被扎克·施耐德导演接手后，画面绝对有了保障。超人的粉丝们永远会记得《钢铁之躯》中，超人的那个红披风从来没有那么漂亮过，神级的人物之间的打斗可以塑造到如此夸张却又如此绚丽。这部《BVS》更是将扎导的个人特点发挥到了极致。我们暂且不提漫迷们对电影中一些镜头与漫画的逐一对照。单是蝙蝠侠童年阴影与父母墓前默哀那段特写慢镜头，就已经足够睥睨众多漫改电影了。试想一下，作为影迷，你大概都数不清老爷的父母在荧幕上这是第几回死了，但这一次肯定是最具史诗气质的一回。而蝙蝠侠在影片中的几段打斗戏也是赏心悦目，相信影迷们还从来没见过老爷可以如此凌厉狠辣，即便是诺兰的“《蝙蝠侠》系列”的动作戏与之相比也稍显温吞了些。

扎导的优点是突出的，但同时他的缺点也是非常明显，甚至是致命的。通过他导演的一系列电影就可以看出一些端倪。像诸如《活死人黎明》、《斯巴达 300 勇士》和《守卫者传奇》这样平铺直叙，剧情并不复杂且不含有过多隐意的电影，扎导还是能很好的完成讲清楚一个故事的工作。但是，一接手如《守望者》这种剧情复杂，引申意颇多的剧本，他依然是照着漫画一格格的来拍摄，完全没想过通俗化的去讲一个故事。因此，当年《守望者》的口碑也是呈两极化的，评分也不是很高。但通过漫迷后续不懈努力的安利，和《守望者》这部电影加长二十多分钟的导演剪辑版影碟发行后，扎导的这部《守望者》的评分也才慢慢升了上去。《守望者》电影曲折的封神之路听起来是不是有点耳熟？没错，《BVS》也剪掉了 30 分钟的剧情，准备放到导演剪辑版里。或许在未来众多粉丝的努力和剪辑版的加分下，《BVS》也会有被影迷们奉为神作的机会。

讨论华纳旗下的蝙蝠侠电影导演，总绕不过一个制片的话题。还记得九十年代的《蝙蝠侠》四部曲吗？鬼才导演蒂姆·波顿用两部电影将蝙蝠侠打造成具有哥特气质的成人童话，再后来他当了制片，后面两部大家也都看到了，虽然大体上不过不失，但缺少了蒂姆·波顿，后续的系列电影则在模仿他的独特气质上变成了一个蹩脚的化妆舞会。新世纪的“《蝙蝠侠》系列”似乎也在走着同样的路数，诺兰将自己的非线性叙事和人性的阴暗面描写与蝙蝠侠结合，打造出只属于诺兰自己的一套蝙蝠侠，接下来诺兰也转向了幕后，而后的《钢铁之躯》与《BVS》则继续沿着诺兰打造的氛围向前发展。前文我们说过，扎克·施耐德导演平铺直叙的故事没有问题，群戏和多线程发展的故事讲述不是他的强项。《BVS》也因此在节奏上严重失衡。整部电影前半段过多的心理描写和人物铺垫，后段大部分人期待的大战又非常短暂，造成了整部电影的叙事节奏严重失衡。对于前半部分，大部分漫迷们不一定会觉得乏味，毕竟他们可以自己寻找电影中的包袱，而对大多数观众来说，他们可不一定能做到听一个多小时的絮絮叨叨还能泰然自若。

最后想说一下，因为扎克·施耐德导演是以拍摄 MTV 起家，他对音乐与画面结合的把控也有自己独到的见解。笔者就很喜欢扎导两部电影《守望者》与《美少女特工队》的原声碟。但凡看过这两部电影的影迷，一定不会忘记以下几个场景：鲍勃·迪兰的《the times they are a-changing》伴随着著名历史事件与民兵团的交叉蒙太奇；笑匠葬礼上播放的《the sound of silence》；美少女在比约克的《army of me》中的翩翩起舞。这些慢镜头画面配合着经典歌曲的出现，总会让欣赏影片的人寒毛直竖，对扎导顶礼膜拜。对很多影迷来说，汉斯·季默的确是个大神般的存在，很多人也对《BVS》中的配乐褒奖有佳。但在笔者个人看来，这次的配乐多少有点喧宾夺主。如果华纳高层并不是坚持《黑暗骑士》的史诗配乐路数，而是完全放手由扎克·施耐德导演全权选择配乐，相信《BVS》的精致画面也会伴随着一些经典老歌出现，让电影拥有一种《黑暗骑士归来》般的那种老派漫画气质，同时也会让《BVS》如同电影《守望者》一样，能在老影迷和漫迷中找到更多共鸣。

▲完全致敬原作的《守望者》。

▲《活死人黎明》中如潮水般涌来的僵尸。

■扎导史诗般的拍摄风格。

漫迷与影迷的壁垒

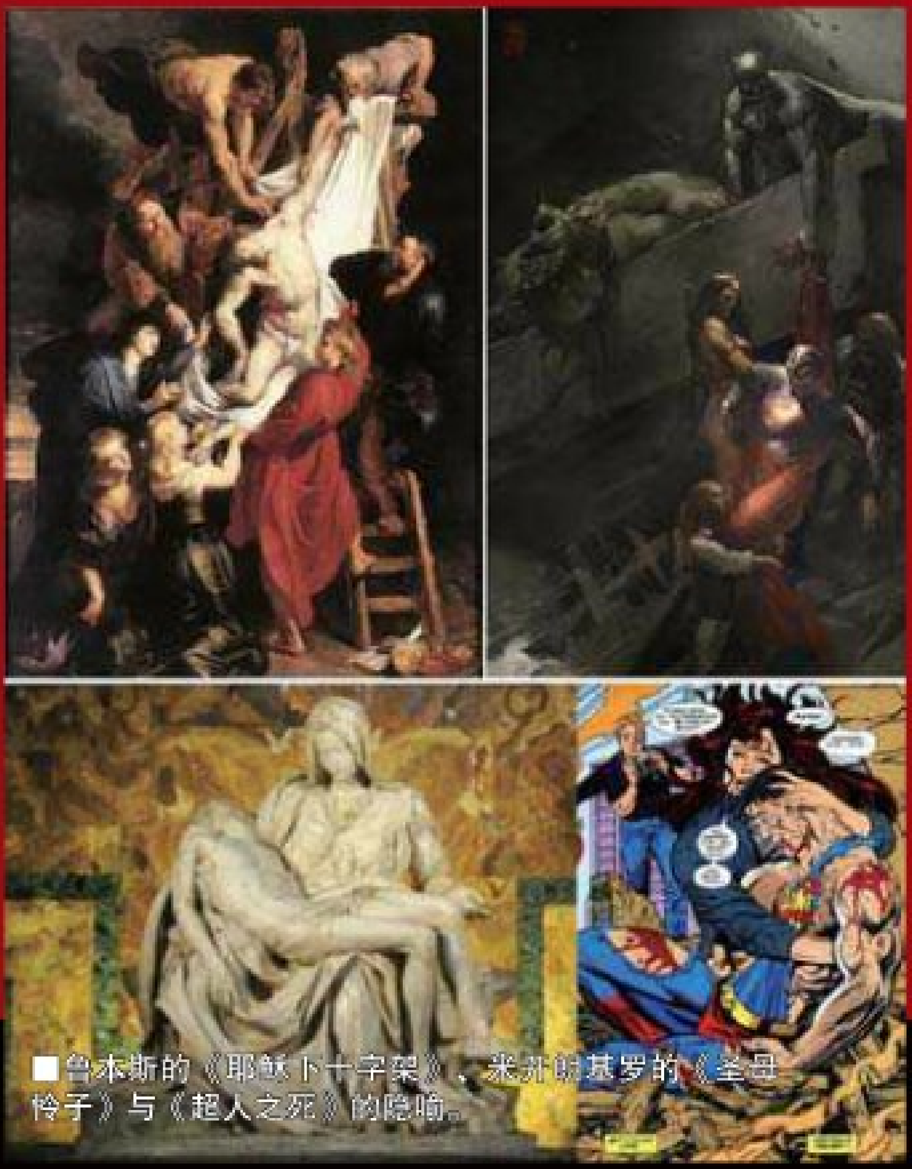
对于漫迷来说，这一定是个最好的时代；对于一个影迷来说，这可能是个最坏的时代。进入新世纪以来，越来越多的漫画 IP 登上了大银幕。每次看到一个又一个漫画角色从二维进化到三维，总是件令漫迷们兴奋的事情。但同样不可否认的是，漫画题材在好莱坞的兴盛，反倒制约了电影原创剧本的创作。手握重量级的漫画 IP 成为了王道，很多时候一个漫画英雄系列不尽人意，票房不理想，或是演员不可控，制片方首先想到的不是解决问题而是推倒重来。在不知不觉间，身为漫迷同时又是一个影迷的笔者已经经历了超人与蝙蝠侠的两次重启，以及蜘蛛侠戏剧性的两次重启。

其实像漫威一样以几年计划打造一个有层次的电影宇宙，来获得更多普通观众的认同就是个不错的选择。并且，电影成系列化发展，同样可以培养出一批死忠粉丝，比如“《星战》系列”与“《异形》系列”。但漫改电影则显然更多地把侧重点放在漫迷那里，一次次的重启对于没有多少漫画基础的影迷来说，可能就会提出一些很难解释的问题：为什么这次《超人》不是布兰登·罗斯来演；这次的蝙蝠侠和贝尔演的蝙蝠侠有什么联系；《蜘蛛侠》打下的六恶人伏笔会不会在《内战》中出现等等一系列问题。对影迷的不友善自然造成普通观众对漫画电影归属感差的体验。所以即使像《复仇者联盟》这样非常有亲和力又高评价的电影也依然会受到“不知道一群超级英雄扎堆在一起的意义在哪里”这样的质疑。

▲总是被拿来当反面教材的《蝙蝠侠与罗宾》。

漫画英雄电影的拍摄，一不小心就会做到两方都不讨好的境地。这也从一个侧面也可以看出，诺兰的《黑暗骑士》三部曲有多么伟大。让漫迷与影迷能够同时满足，把剧本打磨到两方都顾及的高度，还让自己的特点得到发挥，这本就是很难能可贵的事情。这次扎克·施耐德的《BVS》也同样努力想讲述一个有深度的故事，但是如前所述，扎导只喜欢完全照着漫画逐格来拍，《BVS》也就不可避免的仍然脱胎于几部有深度又有影响的漫画，这就又一次把没有漫画基础的影迷挡在了门外。漫迷们看完了电影可以大谈着剧情结合了《黑暗骑士归来》、《超人之死》、《不义联盟》、《新 52》和《闪点》等等的内容；对比着电影中那个剪影对那格漫画还原得多么的完美；这个台词，那个镜头又致敬漫画历史上哪段著名的往事。但是这所有一切的狂欢都似乎与普通观众无关，电影就这样不痛不痒的将这个群体孤立开来。既然不可能两方都讨好，不如只让一方满意的做法，也只有扎导敢这么干了吧。

对着漫画的照本宣科，问题倒也不是特别难以解决。毕竟观影之前，照着网上的各种指南找来《黑暗骑士归来》和《超人之死》看一遍，很多电影中的嗨点还是能够补充个差不多的。而《BVS》对普通观众最难打破的壁垒，真正体现在的是将蝙蝠侠、超人和莱克斯·卢瑟在漫画中沉淀多年或者说打造多年的复杂气质，一股脑的在电影中展现出来。超人每次出场都充满了天神下凡的隐喻。人们对其如耶稣搬的顶礼膜拜，让本片充满了宗教意味。对于没有长期浸淫在漫画里的观众来说，一个电影扯出这么些宗教哲学的东西，是很会让观众火大的，因此造成了信息给予与接受的不对等。而蝙蝠侠在《BVS》里变成了一个中年发福的多疑男人，观众不会理解为什么蝙蝠侠对超人如此心存芥蒂，为什么两个人要处处看不顺眼，你们两位不都是正义的一方的吗？岂不知在漫画经过常年的调整设定，已经将两人的价值观塑造得充满了矛盾。一个对人类以外的所有生物都充满了防备，哪怕是正联的队友；一个对躲在暗处动私刑的做法也非常看不惯，单纯的认为通过正当的途径可以获得正义的诉求。说白了，两个人就好像一个团队中非常有才干的两位精英，但性格的不合，总会让他们之间产生摩擦。至于在《BVS》中表演有点过火的莱克斯·卢瑟，影迷们还是愿意拿他与那个亘古绝伦的至尊反派小丑作比较，因为埃森伯格演得实在太疯癫了。这夸张的演出多少有点掩盖了影片对卢瑟性格里自恋一面的呈现。当绝顶聪明的自己碰上如此完美的超人时，作为一个普通人，没有想过臣服其脚下，而是野望于自己能够打败他，超越这个星球最顶端的生物。电影中卢瑟一步步将超人征服，让其跪在了自己面前。这个时刻，其实莱克斯·卢瑟已经赢了。但是观众们不会体会到电影给予漫迷们的特别用意，他们在看电影时长期纠结的点多在于卢瑟不该是秃头吗？


■鲁本斯的《耶稣下十字架》、米开朗基罗的《圣母怜子》与《超人之死》的隐喻。

结语

就这样，《蝙蝠侠大战超人》成就了漫迷们的狂欢，却让影迷们吐槽连连，更让普通观众觉得嗨点太少而尿点太多。作为一个漫迷，我们要感谢扎克·施耐德导演又一次展现了漫画电影在漫迷心中本应有的模样。但不可否认的是，电影不能只靠漫迷们的优越感来获得认同。在将漫画电影商业化的路上，扎克·施耐德导演做得并不成功，他太想把漫画中的一切都呈现给观众们，但殊不知观众中不只有漫迷，还有众多影迷。影迷们没有那么多的漫画知识铺垫，他们没兴趣那个镜头致敬了什么，也没兴趣搞清楚超人为什么不外穿内裤，也乏味于去听电影主角如同漫画里一样絮絮叨叨的旁白，他们只是希望能看明白一个故事。扎克导演显然在两个半小时的时限内并没有做好。导演剪辑版再多半个小时的加时够用吗？恐怕我们还要看了才能搞清楚。

幸好，今年接下来上映的《X 特遣队》因为在人物特点上的先天优势，或许做到更平易近人些，拉近因《BVS》而在观众中产生的疏远感。对此，我们拭目以待。而对于漫迷们来说，惟一要担心的是两极化的评论压力，不知道会不会让扎克·施耐德导演指导《正义联盟》的帅位如同超人扮演者亨利·卡维尔的发际线般岌岌可危。

春日寒流

移动游戏的寒冬

尽管已是人间四月天，但是对于移动游戏行业来说，却是依旧处在一片寒冷之中。

相比 PC 和主机游戏，由手游和掌游所构成的移动游戏业更为融入大家的生活，经历了之前数年的爆发式的发展，大有手游超越主机和掌机游戏之势，国产手游流水过亿超越国外，实现了另类的“中国崛起”的局面。然而，曾经欣欣向荣，百花齐放的移动游戏市场，能够看到的新游戏和推荐作品越来越少，人们越来越集中在几款更具名气、广告投放更多、口碑更佳的游戏上，似乎意味着移动端游戏在经过了迅猛的生长期后，也开始逐渐露出了老态。

论“手游寒冬”

“手游寒冬”的论调，是在去年年末的冷风中开始见诸各大媒体之上。

进入 2016 年第一季度，欧美的“老牌”手游厂商开始了新一轮的整合，曾经风光无限的几家手游巨头先后被大企业强势收购。

动视暴雪收购了制造出“《糖果传奇》系列”的厂商 King，后者在脸书到移动平台上都取得了巨大的成功，一度独占了全球 10% 的移动游戏市场。然而他们在收入的 10 亿美元中，就不得不抽出了超过 4.55 亿来进行推广，这比任何一款主机游戏的广告力度都要来得夸张。可是，从 2015 年第二季度开始，King 的收入开始出现逆增长，到了第四季度更是下滑超过 16%，尽管他们相继推出了多款三消游戏的续作，但是换汤不换药的设计终究到了枯竭的时候。

动视暴雪的前东家维旺迪在经济危机减缓之后也蠢蠢欲动，他们恶意收购了曾经的世界第一大手游厂商 GameLoft（智乐），继而一不做二不休地出手收购育碧。为此他们甚至抛售了手上所持的——也是最后的——11 亿美元动视暴雪股份。

媒体和舆论都认为这是一场豪赌，而且有了动视暴雪合并之后并没有变得更加出色的前车之鉴，育碧和智乐都对来自同国的巨无霸采取抗拒的态度,但是面对市值超过 250 亿美元的维旺迪，已然堪称游戏市场大鳄的育碧也不得不寻求“白骑士”——也就是其他资本的协助，抵抗对手的恶意收购。

▲ GameLoft 的产品数量不少，制作素质也非常精美，但在游戏机制上往往创意不足，这显然为其日后发展埋下了隐患。

苍蝇不叮无缝的蛋，维旺迪之所以盯上智乐，也和智乐自身的问题息息相关：尽管在诺基亚年代因为出产优质的游戏而获得了极佳的名声，但进入智能机时代后，曾经的业界一哥智乐业绩可谓一落千丈，高成本开发的高质量游戏和极低的变现效率形成了极大的反差，曾经遍及全球且享负盛名的智乐工作室一家接着一家地关闭。

被收购的现象仅仅是冰山一角，知名企业也呈现出亏损的比比皆是：盛极一时的《愤怒的小鸟》，其开发商 Rovio 去年亏损 1475 万美元，裁员超过三分之一；开发了《血之荣耀》和《兄弟连》等知名手游的 Glu 尽管去年得到了腾讯的 1.25 亿美元注资，依旧录得超过 750 万美元的亏损。即使如 Nexon 和 Gungho 这些国家级的游戏龙头依旧能够保持增长，但是也是处于环比下滑的趋势。

手游厂商亏损，连带着 Gree 和 DeNA 这类的渠道商也随之受到冲击。尽管这并不能完全体现全世界手游市场的全貌，但上述这些位列世界前 50 强的移动游戏企业普遍下滑和亏损境况，足以让人窥斑知豹了。

国外厂商处于水深火热，国内厂商的情况更甚，除了腾讯和网易这两家流量入口巨头外，几家一年前还跻身世界移动游戏百强的大型企业都不约而同地选择收缩战线，渠道商家对于游戏的品质要求变得更加苛刻，过往 A 级的作品足以让渠道商家趋之若鹜，如今 S 级作品才会令他们比较有兴趣，这造成了不少相关媒体从业员在制作每阶段常规评测榜单推荐的时候，甚至拼凑不出一份像样的名单。

造成这样的寒冬处境有多重原因，从大处说整体经济环境自年中那长达两个月的股灾之后，已经不复之前的大勇。由此对手游行业的影响是全方位的。

国产手游商自囿于大量的同质化，缺乏创新和爆发性创意，如今终于在手游热退却之后苦果自尝。大量三消和跑酷游戏来不及面世就已然沉沦。即便是有些新元素植入，但或许我们已经不是第一次提及，消费市场对于热点的消费速度越来越快，只是简单的“创新”将会快速地被同质化（个人

▲在业绩辉煌的 2013 年，Gree 在 TGS 的展台也大放光彩，但是不知道今年 TGS 上其表现能否继续维持下去。

觉得这比抄袭更为严重），重度游戏成为了不少人鼓吹的过冬灵丹妙药，但是重度游戏意味着更大量的开发费用和更长的开发时间，在游戏研发前期这个周期长、大投入、零回报的阶段，却遇到投资人和渠道商收缩战线，就令不少开发商顿时陷入生存困境。

除了开发重度手游外，通过密集的宣传诚然能得到很好的效果，但是费用同样是个问题，就连 King 这样的巨头都要花费巨大的宣传成本，可见宣传渠道的费用之庞大，各类的明星代言和广告投放同样意味着巨额的成本。

厂商的第一款游戏因为团队缺少化学反应或是宣传不到位，失败的几率高自然能够理解，但失败乃成功之母的古训在如今的手游市场显然暂时行不通，因为市场不容许他们有试错的机会，中小型的创业者面临融资困难，往往第一款游戏失败以后就无法拿到第二轮的投资，中小型团队往往无以为继被迫解散。

不少厂商孤注一掷，大手笔追逐 IP，但这更像是买刮刮彩，不买吧肯定不会中奖，买了吧又未必能够发挥作用，因为不少所谓的“热门 IP”不过是刷数据而来，而随着巨头企业如腾讯和网易的泛媒体战略深入发展，包括 IP 和产业在内的资源几乎是以碾压的姿态占据着制高点，大幅度压缩了中小企业空间。

过去不少游戏和企业凭借着打 IP 擦边球取得了成功，但在版权法的推进下这种行为已经日渐稀少，而昔日繁荣背后用于粉饰太平的东西却随之彻底暴露：二线国产游戏流水都能过亿的神话已经被揭破，那不过是手游厂商在无法从 BAT

※ 本栏目文章仅代表作者个人观点。

以及其他大型渠道中获取利益的情况下，为了从一线渠道大鳄手中抢夺玩家资源，联合游戏公会利用虚假的自充返利来刷数据，这样的假象损害的可不仅仅是玩家的利益。

当新玩家对手游已经不再陌生，而且各种首充、买体力、升星、进阶等等手段已经变成了陈规，各种暗扣所能给玩家造成的伤害大幅度下降，这时玩家便可以用钱包和下载做投票，来孤立恶劣运营的游戏和厂商。

更有甚者干脆转为“手游滚粗”理念的支持者，拒绝和这个市场有交易，最终直接受害的还是中小型厂商，当这些支撑市场的基础的中小团队越发减少，手游业的冬天就可谓“雪上加霜”。

▲智能手机日渐流行，然而却有越来越多的人选择拒绝让移动端游戏留在手机上。

掌机的危与机

随着手游厂商的降温，作为移动游戏的另一个重要组成部分的掌机并没有从中获益，反而经历了自面世以来最为艰难的局面。以往在地铁公交里还会看到有人拿着掌机愉快地玩耍的情景已经不复再现，当追求移动游戏乐趣的掌机已然变成家用机，我们还能对它们寄予何种程度的希望?

掌游的寒冬当中最受影响的莫过于任天堂。在老任最新公布的半期盈利预测中，将年度盈利下调至170亿日元，将3DS销量下调100万台，目标销量“仅为”660万台。这是任天堂连续三年下调3DS的销量预期。而不知不觉间，这款任天堂的新掌机已经发布了整整5周年，要在销量上追平上世代的前辈——掌机销量之王——NDS已然没有可能，靠着目前5800万台的销量，也还需要加把劲，才能追上8100万台销量的GBA，避免成为任天堂历史上最低销量的掌机（除了彻底失败的VB）。而从用户粘性（即一个游戏机的用户所购买的游戏数）来看，

▲不知不觉已经踏入生命周期的第五年，但是3DS的成绩离前辈机型还有颇大的距离。

▲《Miitomo》的设定看似并不新鲜，不过却也是任天堂在移动端试水阶段踏出的重要一步。

3DS也创下任氏掌机史上除VB外用户粘性最低的纪录。

将任天堂的困境归咎于日元贬值、使用美元结算时导致账面金额大幅度减少，进而和日本经济大环境不佳拉上必然联系似乎有一定道理，但Wii U的疲软令任天堂陷入危机，3DS的衰退更像是令任天堂难以维持现状的真正原因。

诚然，破解对于拉动游戏机销量有着极大的刺激作用，但这样的拉动对于游戏商无疑是饮鸩止渴；Amiibo周边的成功多少有些意外惊喜，然而这样的成功可一难再；或许有人还会记得还有NX这个理论上跨平台的硬件存在，但是到如今依旧只闻楼梯响。

任天堂尚且如此，索尼的PSV的衰减更加不在话下，除了发售第一年，他们的销量都是在消退。之所以下滑幅度不明显，大概也只因基数太低。

当然，索尼比任天堂更早进入手游市场，不过他们采取的是控股小型手游公司或是依托大型游戏厂商手游部门开发，知名的“手游大厂”Square Enix便是其中的佼佼者。随着索尼抛售SE的股权，其手游业务也变得更加低调。而比起手游，索尼更需要将自己的手机业务摆脱鸡肋的角色，虽然他们一再承诺不退出手机市场，并且借助PS4的周边辅助刺激销量，但是却无法摆脱平均售价最高，出货量却位列前十开外的尴尬局面。

如果不是索尼在PS4方面表现出色，并且在专业领域（如电视台摄像等）保持着巨大的优势，金融业领域也获得了巨大的发展，家大业大的他们想要守护“姨夫的笑容”也实属不易。

所以在移动端市场里不断有人辞官归故里的时候，任天堂和索尼这两个老牌的掌游大户却是连夜赶科场。

聪哥生前一再强调进军手游并不是逼上梁山，而是主动进取的结果。所以和如今大多数厂商只想捞一笔就走的态度不一样，一向不跟随大流的任天堂用他们独有的资源和优势，按部就班地制作和推出游戏。

自去年和DeNA互换股份“联姻”以来，任天堂的手游便一直处于舆论的中心，而首款手游《Miitomo》终在在今年于千呼万唤之中登场。

“Mii”和“Me”同音，“tomo”在日语中的意思有“朋友”的意思，“我——朋友”的名字十分好理解，而不断公布的情报几乎将其所有的特色暴露无遗，这款作品与其说是游戏，不如说是一款社交APP，而任天堂以前也曾推出过类似的社交媒介，如Mii广场、擦肩功能等等，都取得了不错的成效。

《Miitomo》的功能与3DS上的Mii人偶制作类似，可以根据自拍照完全定制个人卡通形象，但细节上更进一步，甚至可以定制个性以及调节声音的参数，令电子发声更贴近玩家自己的声线，整体形象更接近本人。

游戏的玩法更是简单，向用户提出一个问题，得到的个性回答将会发送给所有的朋友，朋友也可以在此基础上回复留言。任天堂希望借此来扩大旗下用户的社交圈子。

然而这种另类的“朋友圈”和玩家们的期望相距甚远，是以游戏一经公布瞬间令任天堂的股价急跌9%，人们纷纷唱衰任天堂手游的前景。然而他们终究是低估了百年老店的号召力。

与其一同上线的还有任天堂和DeNA联袂打造的任天堂会员服务My Nintendo，大量的福利优惠吸引了大量死忠们竞相下载，在三天之内收获了超过100万的用户，一举将“Line”拉下了其雄霸了数年之久的日本下载量第一APP宝座。有人认为这是新应用带来的新鲜感所致，但每年移动端新产品浩如烟海，唯独任天堂的新作能够做到这点，其成功让人仿佛又看到了当年Wii推出炒冷饭之作《超级马里奥25周年纪念合集》依旧能获得百万级别销量的影子。得益于此，任天堂的股价又迅速拉升7.8%，世事的变化总是让人如此难以预料，之前还在一致唱衰的媒体，立刻又改变了口风，令人不禁莞尔。

在今年三月份，《Miitomo》推出7种语言的版本并登陆了日本外的15个国家，包括美国、法国、德国和俄罗斯，尽管按照任天堂的惯性，大中华地区依旧缺席，但这仅仅是一个开始，在未来一年的时间里，拥有大量IP的任天堂和DeNA将会“仅仅”推出5款游戏，显然是为了更进一步试水市场和保证游戏质量，但其中不乏《口袋妖怪》等现象级IP,赶了晚集的任天堂，在手游市场却成为了最有力的收割者。

也许是看到任天堂的手游势头良好，又或是手游发展乃是大势所趋，索尼也加入到了手游市场的逐浪行列当中。

索尼在宣布将SCE和SNEI合并而成的索尼互动娱乐公司（SIE）后可谓动作频频，除了人们所期待的PS4.5以外，还宣布在SIE成立的同时（4月1日），在其下属全资成立一家名为ForwardWorks的智能手机游戏开发公司，由创始人盛田昭夫的外甥、原SCEJA总裁盛田厚领军，正式进军手游市场，以日本和亚洲为主要市场，为正处于寒冬的手游业提供“成熟的游戏”。所以在巨头们纷纷显现颓势时，有着深厚

品牌资源的家用机领域王者们，才终于开始踏出了他们坚实的步伐。

▲ ForwardWorks 的出现意味着索尼在移动端游戏领域的投入终于开始走向正式化。

新的爆点

尽管手游业处于寒冬，那只是对于那些不断复制前人成功经验的厂商而言，玩家毕竟都是喜好新鲜的群体，索尼的手游业务之所以被人看好，除了因为 SIE 有着良好的游戏开发背景外，更是有着 PS VR 作为后援。和那些单独开发 VR 硬件的制造商相比，索尼有着庞大又别具吸引力的游戏阵容，这是索尼的优势所在。

擅长黑科技研发的索尼也承认，PS VR 未必如 Oculus Rift 那样高大上，但是他们能够整合资源，利用 PS4 目前已经超过四千万的销量作为依托，开发能够和PS4以及PS VR互动的手游，而且 299 美元的售价比起其他主流 VR 设备都要低一大截。由于 VR 技术尚未成熟，仍然存在对焦不准和舒适度不佳等等问题，价格相对低廉的 PS VR 对于尚未重度化和完善化的游戏以及抱着不妨一试心态的玩家而言都是不错的选择。

目前索尼希望在年内售出 100 万到 200 万台 PS VR，配合手游成为继 PS4 之外又一个完整的游戏生态圈。

除了 PS VR，我们当然不能忽视有脸书注资和“引擎之神”卡马克领衔的 Oculus VR，以及和 Oculus 有着千丝万缕联系，由三星研发的 Gear VR。

Oculus 的开发故事在《UCG》上已经有详细刊载，这里不再细述。其预订的消费者体验版已经在日前上市，创始人“神奇小子”帕尔默·

▲引爆了预订狂潮的 PS VR 或许也将引爆 2016 年的游戏界。

拉基甚至亲自担任送货员，将产品送到玩家手中，又一次抢占了大众的眼球。后者是 Oculus 最初寻找 OLED 合作厂商时促成的产物，因为三星便成为了其合作伙伴。除了技术上接轨，三星在欧美市场的运营策划能力也得到极好展现。在刚刚过去的 NCAA“疯狂三月”中，三星将 VR 技术运用到直播之中，观众即使足不出户，也可以通过 Gear VR 获得彷如身临现场一般的视听体验。但这只是 VR 技术的其中一部分，游戏才是真正值得期待的强点。

■《虚荣》的大受欢迎把 MOBA 这个在 PC 端极其热门的游戏类型彻底带入到了移动端。

相比起高端 Oculus 和廉价但游戏库强大的索尼，Gear VR 最大特色便是将手机屏幕直接用作显示设备。为此 Oculus 的 CTO、“引擎之神”卡马克还专门针对 Gear VR 开发出一种被称为“VrScript”的脚本语言。通过 VrScript，开发者可以相对轻松地开发基础的移动 VR 应用，大大降低了 VR 游戏的准入门槛，卡马克希望通过这种方式吸引更多的非游戏开发者参与到 VR 的生态系统之中。这对于不少普通手游厂商而言是一个不错的突破口。随着首款 VR 手游《星战前夜 火力炮台》(EVE:Gunjack) 获得不错的反响，预示着手游似乎有了新的发展方向。

不少手机软硬件厂商也将原本打算投放在追逐 IP 的资源改为瞄准了 VR 这片蓝海：在智能眼镜暂时折戟的谷歌也积极投身 VR 项目，HTC、华为等厂商也是动作频频，现在我们对于 VR 的想法，只有搭配的手游快点出现和别这么快被玩坏吧。

除了 VR，竞技手游的发展也是另一个令手游迈向春天的征兆。

这个概念虽然比较新颖，但是并不新鲜，前有《三国杀》后有《炉石传说》都一度成为人们休闲竞技的热点，只是当时还不能登堂入室，也根本没有人会将移动竞技当作是值得关注的项目。

时移世易，随着智能手机的硬件性能和网络建设的完善，比起电子竞技需要专业训练场所和设备之类看似很低其实相当高的门槛，一个 Wifi 信号不错的房间即可构建的练习室和几台手机即可参与移动竞技使其展现出了强大的生命力。

门槛的降低令每一个人都有机会成为电子竞技选手，市场上也有多种多样的游戏为移动电竞的普及添砖加瓦，从《现代战争 5》(好吧，似乎《全民枪战》和《穿越火线》在国内更受欢迎)、《虚荣》到最近火热到不行的《部落冲突 皇室战争》……竞技手游或许将会以百亿美元计的市场份额成为市场的老牌新贵。

竞技手游进入了前所未有的最好时代，至少在国内表现是如此明显。在过去的三月份，从国家层面到游戏业巨头纷纷将焦点瞄准了这片蓝海。

国家体育总局在 3 月 19 日宣布联合某知名游戏厂商举办全国首届移动电子竞技大赛 (CMEG)，将 4 月 18 日展开线上海选赛，《穿越火线》、《全民枪战》之类的突突突和《虚荣》、《王者荣耀》、《风暴之眼》之类的 MOBA 作品成为移动竞技比赛项目自然合情合理，而《拳王 97 高清版》、《三国杀》和《电竞捕鱼千炮版》这样带着无数玩家回忆而且硬件门槛甚低的游戏也能极大提高一般玩家的参与积极性；更为重要的是，这次比赛的奖金竟然高达 500 万元，这和传统意义上的电子竞技大赛的奖金已然相差无几，获胜者甚至能入选移动电竞国家队，可以预期海选的参与人数比起一般的电子竞技要多出不少。

作为 BAT 三巨头之二的阿里巴巴和腾讯也是动作频频。阿里巴巴旗下阿里体育成立后也是直指移动电竞领域，除了“电子体育事业部”正式亮相，同时将成立世界电子竞技运动会 (WESG)，并创建电子竞技的开放平台，WESG 的奖金更是高达 550 万美元。

而较之于还是依靠第三方游戏进行比赛的其他平台，腾讯拥有建基于网络平台 TGA 创建的移动竞技大奖赛，而且腾讯有着渠道运营商和发行商的身分，如今国内不少热门的电竞游戏都属于腾讯旗下，无论大家对于他们的渠道商评价如何，这些优势移动游戏产品的发展的确是从根本上令手游业继续发展的基石。

无论移动电竞还是 VR，如今虽然都还未成气候，但是未来可期，说不定在笔者敲完这篇文章，等待出版的时候，又会有许多新鲜且震撼的事情发生。

▲新的竞技赛事，就意味着新的市场开拓。

结语

无论我们是否喜欢，移动游戏已然逐渐脱离主机游戏附庸的地位；无论我们是否承认，移动游戏现正处于一个调整阶段，掌游在衰亡中调整，手游新的爆发已然到达临界点。

万物兴衰有时，寒冬已在，春天还会远吗?

文：非同　编：稀饭

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

在经过了 10 个月的等待之后，《狂怒传说》的发售日终于得以揭晓，本作将在今年 8 月 18 日发售，伴随着发售日的公开，本期将为各位读者们送上《狂怒传说》的最新情报，当中既有全新的角色，也有在前作《热情传说》里曾见到过的角色。除此之外 TV 动画《热情传说 X》也确定了放送的时间，在进入夏天之后《传说》的热潮想必也会一直持续下去。

Tales Of 游戏情报

●狂怒传说

魔女与海贼与“蝙蝠”

玛奇露
マギルゥ

种族：人类
年龄：不明 身高：160cm
声优：佐藤聪美 人设：奥村大悟
武器：式神 战斗风格：魔女

自称“大魔法使”或者“奇术团团长”但是又被人叫做“假魔女”的神秘女性。性格大大咧咧，不会对事物有特殊的执着，言行举止也有些不知轻重。她经常说一些似真似假、让人无法猜透的话来，对于贝尔贝特一行人来说她算得上是队伍里的开心果，不过有时候她也会露出与魔女之名相符的黑暗一面，把对方的本质给无情地揭露出来，有时也会对贝尔贝特说出些讽刺的话。

艾森
アイゼン

种族：圣隶
年龄：1000 岁（外表年龄 30 岁）身高：187cm
声优：森川智之 人设：岩本稔
武器：手链 战斗风格：拳斗士

艾弗里德海贼团的副长，因为会给周围人带来不幸而拥有“死神”的别称。身为圣隶却坚持贯彻着自己的道义，这种处世风格让他获得了海贼团同伴们的深深信赖。在寻找失踪的本·艾弗里德船长途中遇到贝尔贝特等人，艾森认为船长的失踪和圣寮高层有关，为了对抗共同的敌人圣寮而和他们一起踏上旅途。性格沉默寡言，不过很照顾同族的莱菲赛特，也会运用自己丰富的知识与经验来给贝尔贝特各种建议。

蝙蝠
ビエンフ-

种族：圣隶
性别：男性?
声优：永泽菜教

戴着奇特帽子的神奇圣隶，在每句话都最后都会加上“的蝠～”，有着“毕～安”、“Bad！”等口癖。它就和它的奇特外表一样，是一个有着奇怪的性格和特殊个性的圣隶。虽然外表看起来十分弱小，不过抗打能力其实很强。和玛奇露之间有着不浅的因缘，当蝙蝠每次见到她的时候都会战战兢兢。

战后对话

战斗结束后队友之间的战后对话是“《传说》系列”的一大特色。当中既有针对主线战斗的专用演出与台词，也有随机触发的内容，战后对话和小对话系统一样，是能够体现角色个性的一个不可缺少的演出。

在战后对话的画面里同时还会进行对本场战斗的结算，当中包括 MaxDamage（最大伤害值）、MaxHit（最多连击数）、Time（战斗用时）、EXP（经验值）、Gald（金钱，Gald 是系列专用的金钱单位）以及 GRADE（与通关后周目继承内容有关的数值）。

Cut in 可变式小对话系统

这是“《传说》系列”特有的小对话系统，在达成特定条件或者触发主线剧情之后，玩家就能够在小对话中看到角色们的对当前发生情况的深入讨论或者他们的意想不到的另外一面，本作的小对话系统将采用类似于秘奥义 Cut in 式的演出，让角色的表情变得更为生动。

©いのまたむつみ © 藤岛康介 ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

魂力爆发（Break Soul）

魂力爆发是能够让角色的术技联系次数突破界限的系统，只有在角色的魂力在3个以上（包括3个）的时候才能发动，魂力小于3个的时候是无法使用的。魂力爆发有着阶级的设定，在玩家不断深入游戏后就能够解锁更高阶级的能力。

在发动魂力爆发的时候角色的HP也能够得到回复，而且魂力爆发的攻击还附带破防效果。

魂力爆发的使用方法是在进行术技连携时长按R2键即可发动。例如当某个角色进行术技连携至第4阶段之后，长按R2键发动魂力爆发，魂力爆发本身也会对敌人造成伤害，在攻击过后玩家就可以紧接着让该角色继续进行术技连携，这时候连携就会回到第1阶段，如果本次连段没有从敌人处获得魂力的话，那么就会在第3阶段结束，算上魂力爆发自带的伤害效果，此次连段总共进行了8次攻击。

每个角色的魂力爆发都有着自己专属的风格，彼此之间的效果、性能和发动条件都有很多的不同，结合战局的情况来切换角色并活用魂力爆发是本作战斗的主基调。

贝尔贝特的“吞噬之爪”

在发动魂力爆发时，贝尔贝特的左手就会变成能够吞食对手能力的“噬魔状态”，在该状态下如果满足了特定的条件，那么在连段结束时还能够使用被称之为秘术的强大必杀技，在使用秘术之后噬魔状态就会自动解除。在噬魔状态下贝尔贝特的HP会不断减少，而她的HP越少，那么秘术的威力就会得到提升。

噬魔状态的另一个特点就是根据当前锁定的目标敌人的种族不同而让强化效果与所能使用的秘术产生变化。

例如当敌人为兽系种族时，对方的攻击力越高，贝尔贝特的伤害输出也就越大，同时所能发动的秘术为“**スカ－レッド・エッジ**”，当敌人为不定形系种族时，对方的防御力越高，贝尔贝特的伤害输出也就越大，同时所能发动的秘术为“**サンダ－・ブリッツ**”。

莱菲赛特的“分担伤痛”

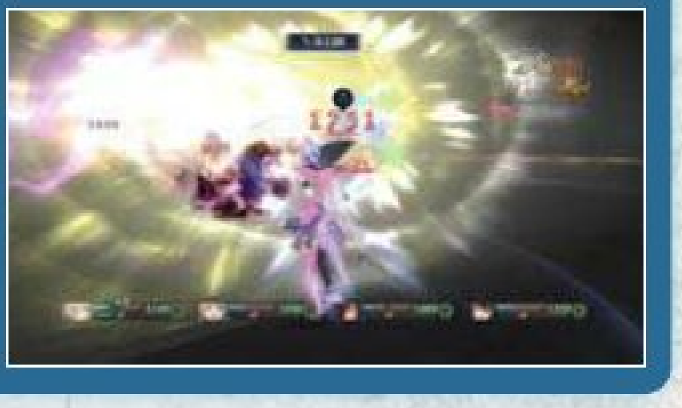
莱菲赛特的魂力爆发能力为展开能够让我方成员所受伤害减半的力场，这个力场能够持续5秒钟，在力场解除时还能回复我方全体队员的HP。在莱菲赛特展开力场时，力场还会附带攻击判定，并且能破除敌人的防御状态。

六郎的“因果报应”

通过承接住敌人的攻击来使用反击技能的魂力爆发，按住R2键不动时六郎就会处于准备状态，在这种状态下受到敌人的攻击时就会使出“应报・裂”这类反击技能进行攻击。在面对攻击动作的弧度比较大的敌人时这种反击方式非常有效，把握好用法的话还能在反击时把周围的其他敌人一起卷进来，当反击成功的时候六郎的HP就会回复。

玛奇露的“吸收法术”

在敌人进行术咏唱的时候发动“吸收法术”的话就能够取消在场所有敌人的咏唱，同时还会吸收被取消了术咏唱的敌人的灵力，当灵力累积到一定程度时玛奇露就会用术来进行反击，至于会使用什么术就要看玛奇露的心情了。



爱蕾诺亚的“空中冲击”

能够将敌人打至半空中进行连击，在敌人从落下时还能够进行追击，方便用来进行连击，同时也具备破防的性能，是一个容易上手的魂力爆发。

艾森的“拟龙驱动”

在敌人倒地或者昏迷时才能发动，能够给大范围敌人造成巨大伤害。就算倒地或者昏迷的敌人不是当前锁定的目标也能够发动魂力爆发。

切换爆发与爆发槽

在战斗时最多有4个可参战的角色，而使用十字键↑/↓可以进行操作角色与后卫角色的切换，这便是本作的切换爆发（**スイッチブラスト**）。在把操作角色切换成后卫角色时，该角色在上场的同时会发动自己的固有技对敌人进行攻击，同时该角色的魂力会多加一个。当操作角色陷入异常状态而且会被敌人夺取Soul时可以用这种方法来避免魂力的流失。

在HP槽右边的数字是爆发槽（**ブラストケ－ジ**，简称BG槽），使用切换爆发等行动时会消耗爆发槽，爆发槽在战斗结束后不会自动回复，需要通过发动魂力爆发等行动才能进行积攒

参战角色之间的操作角色切换为L1+十字键←/→，这种切换不会消耗BG槽。

TO NEWS短波　2016年传说祭的限定周边已经开始接受先行预定，有兴趣的读者可以到Lalabit进行查询。

发售日与特典

本作的发售日正式确定在 8 月 18 日，PS3 版与 PS4 版的实体版与数字版售价相同，都为 8200 日元（未含税），同时确定的还有本作的正式游戏类型名称：为了让你活得更像你自己的 RPG（君が君らしく生きるための RPG）。

官方中文版的发售日还尚未确定。

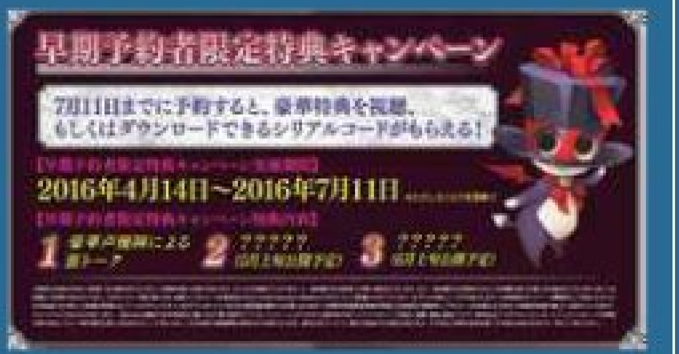
与发售日同时公开的还有早期预约特典、预约封入特典以及 Lalabit 和 Ebten 两个限定版的内容。在官网还公开了各店铺限定的特典情报，有兴趣的读者可以到游戏官网进行查询。本作的数字版也有特典，内容为 PS4 或 PS3 的限定主题。

●早期预约特典

在 4 月 14 日 ~ 7 月 11 日预订游戏的话就能够获得早期预约特典，特典总共包括 3 个内容，目前只公了一个内容，那就是本作主演声优们的后台对话影像，另外两个特典将会分别在 5 月上旬和 6 月上旬公开。

使用该特典码需要到系列的官方网站“テイルズチャンネル +”注册会员之后才能观看，注册会员是免费的，只需使用到用户的邮箱。

如果购买的是限定版，那么在这段时间内预订游戏的话也同样能够获得早期预约特典。



●初回封入特典

初回封入特典为“特别篇小对话 ~ 蜜瓜软糖篇（~ スペシャルドラマチックチャット ~ メロングミ篇 ~”的视听码。参演角色为队伍的六位角色外加蝙蝠，和早期预约特典一样，需要到“テイルズチャンネル +”注册会员之后才能观看。

● Lalabit 限定版

Lalabit 限定版售价 13500 日元（含税），自带初回封入特典。

该限定版所包括的内容为贝尔贝特与莱菲赛特的粘土、收录了短篇小说《魔女的叙事 充斥着魔的世界（魔女语り ~ 魔が満ちる世界 ~，暂名）》、台本（包含游戏开头的部分剧情）、原画分镜集的册子以及 Lalabit 特制的外包装盒。

● Ebten 限定版

Ebten 套装售价 12800 日元（含税），自带初回封入特典。

该限定版所包括的内容为蝙蝠的娃娃（高约 21cm）、A3 大小的海报 2 个（均为 ufotable 为 Fami 通绘制的版权图）、6 个角色对应的钥匙扣与文件夹。

●数字版

从 4 月 14 日开始就能够在 PlayStation Store 预订 PS3 版与 PS4 版的数字版。数字版的特典为 ufotable 绘制的新图主题，能够在对应的机种上使用。预订时间为北京时间 4 月 14 日 ~ 8 月 17 日 22 时 59 分，初回封入特典在游戏发售后至 9 月 20 日这段时间里购买已发售的数字版也能够获得。

数字版还包含了早期预约特典和初回封入特典，早期预约特典需要在 7 月 11 日之前预订才能获得。届时早期预约特典和初回封入特典的视听码会发动到玩家 PSN 账号对应的电子邮箱里。

在 8 月 16 日的 0 点能够进行本作的预先下载，而在发售日当天，也就是 8 月 18 日的 0 点就能够启动游戏。

港服的预订消息请关注本栏目或者 PlayStation 官博的后续报道。

Berseria 小贴士

●艾森属于前卫与后卫都适用的万能型角色。

●玛奇露属于后卫型的战斗角色，擅长火与水属性的术，在近战时会使用式神来进行战斗。

●艾森是《热情传说》的队友角色之一艾多娜的哥哥，艾多娜的鞋子就是把艾森在本作里所穿的这双鞋子进行一些长度修改之后的模样。

●艾弗里德海贼团的主船名为“本艾尔提亚号（バンエルティア号）”，名称来源于系列第三部正统作《永恒传说》里艾弗里德（与本作的艾弗里德并非同一人）的子孙恰特的船。

●由于在本作里△键用在了术技上，所以菜单的开启就转移到了 OPTIONS 键 /START 键，在打开菜单的情况下按 L2 键或者 R2 键也能够在参战角色之间切换操作角色。

●艾弗里德是系列里经常出现的海贼或者海贼团的名字。在《热情传说》里艾弗里德活跃于大约 1000 年前的在阿斯嘉统一期，可以推测出本作与前作之间大约相差了 1000 年的时间。关于世界观设定或者年表的详细内容请查阅 UCG 第 384 期的“读游戏”栏目。

●收录了本作主题曲与《热情传说 X》主题曲的 FLOW 新单曲将在夏季发售。

Tales Of 周边动向

●2016年传说祭追加参演嘉宾

在上一次的传说频道里为各位介绍了今年传说祭（Tales of Festival）的主持人与嘉宾，而在 3 月下旬的 Anime Japan 2016 展会上，BNEI 又进一步追加了新的嘉宾和将在两天传说祭里登场演唱主题曲的歌手们。

7 月 9 日追加的嘉宾为：柿原彻也（在《心灵传说 R》饰演辛古）、松风雅也（在《心灵传说 R》饰演翡翠）、岸尾大辅（在《狂怒传说》饰演六郎）、佐藤聪美（在《狂怒传说》饰演玛奇露）以及为《热情传说 X》和《狂怒传说》演唱主题曲的乐队 FLOW。

7 月 10 日追加的嘉宾为：铃村健一（在《神话传说》饰演塞内尔）、广桥凉（在《神话传说》饰演夏莉）、竹本英史（在《宵星传说》饰演雷文）以及为最新公开的手游《光芒传说》演唱主题曲的乐队 [Alexandros]。

●《热情传说X》播出时间确定

自 2015 年 12 月公开了正式的标题之后，《热情传说 X》就久久未有音讯。在 3 月下旬的 Anime Japan 2016 展会上，BNEI 和 ufotable 公布了本作将在夏季放送的消息以及最新的宣传图。

由于原作的队友角色之一莱拉的声优松来未佑在 2015 年不幸逝世，此后在相关的《TOZ》周边里都未曾提及关于莱拉的下一任声优，而在本作最新公布的情报里，莱拉的声音正式确定为下屋则子。其他的角色沿用游戏的声优阵容。

本作的制作依然由 ufotable 负责，监督为外崎春雄，人设为松岛晃，基本沿用 TV 特别动画《热情传说 导师的黎明》的制作阵容，同时负责本作音乐制作的游戏原作的音乐制作人樱庭统与椎名豪。本作的主题曲也已经确定，主题曲是由 FLOW 乐队演唱的《风ノ呗》。

TO NEWS短波 初回特典与早期特典的影像可观看时间为 2016 年 8 月 18 日 ~ 2017 年 8 月 17 日。

栏目主持：稀饭

相信不少以往从很多的影视作品中都听说过的美国信用记录体系，而这一期的一路向西中，移动电线杆同学在为我们详述了关于这一体系的详细内容，同时他也以工科学生的身份畅谈了此前苹果发布会以及美国大学的校园生活点滴，最后也对于美国的NCAA 联赛发表了一些自己的看法，就让我们来一探究竟吧。

一路向西

美人美语

●信用记录

一直以来，“美人美语”板块不光为大家介绍美国人以及英语的小知识，更重要的是让大家领略当今美国社会的文化。作为一个“超级大国”，美国被很多人视为赚钱的好地方。那么问题来了，在你打算赚取票子车子房子之前，你在美国的立足之本是什么呢？不是你有多少资本，而是“诚信”二字，而这件事在美国用信用评分就能很好量化出来，也就是所说的信用记录。

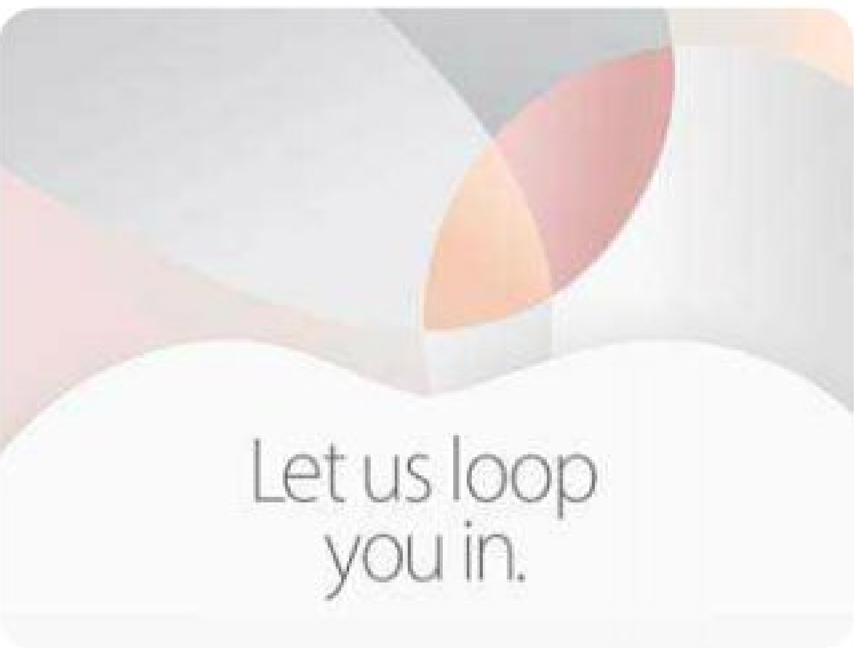
在美国，个人的信用记录重要到什么程度呢：如果你想在美国租房子，房东会查看你的信用记录；或者想申请贷款直接买一套房，银行也会查看你的信用记录；若要申请信用卡，银行也会查看你的信用记录；你在求职时，雇主会查看你的信用记录；甚至申请贷款时，信用记录越好利率越低（这一条我是听说的）。

▲本人的信用评分，因为我的信用记录时间才刚刚满一年所以还不是特别高。

信用评分（FICO）在美国都是公开可供直接查询的，计算方法也是透明的。根据权重的不同，不同的项目占据了不同的比率：还款记录（35%）、欠款金额（30%）、信用记录时间长度（15%）、新的信贷和最近开设的账户（10%）、信贷类型（10%）。值得注意的是，信用评分是不考虑年龄而是考虑信用记录长度的，所以如果想在美国获得一个比较高的信用记录，早点找到一个工作并申请社保号（Social Security Number），之后赶紧办一张信用卡就可以开始你的信用之旅了。

美时美事

●苹果春季发布会



在聊此次发布会之前，咱们先聊点别的。

看过去年我写的苹果发布会的同学们可能还记得我对“库克时代”苹果发布会的不屑，主要原因是大家都能猜得出来苹果发布会都要发布什么新产品，连具体参数都有，苹果还怎么搞大新闻。不过随着智能手机的发展，其已经处于停滞状态是个不争的事实。在这个节点上，各大科技公司需要做一些改变来推动智能设备的发展。这是这次发布会的背景。在发布会刚刚结束之后，我在知乎上看到一句很有意思的话，作为我下文的开场：当我们四个半月前就能预知苹果今天要干什么的时候，我们谈点什么？

很简单，聊别的。

看过整场发布会的同学可能有这么一种感觉，为什么介绍新产品的时间这么短，剩下的时间都是在扯别的。也不知道这是不是苹果有意而为之，不过在我看来极有可能。首先发布会一开场，苹果就在讲用户隐私的问题，很多看直播的朋友可能丈二和尚摸不着头脑，但实际上这段的背景，是已经在美国司法界和科技界引发巨大讨论的FBI 要求解锁苹果手机一案。去年十二月

▲发布会上，库克坚决表明自己的立场，并表示 iPhone 是一个非常私人的设备，绝对不会因为政府而去“开后门”。

发生在美国的一起致 14 人死亡 21 人受伤的枪击案中，两名凶手疑似与 ISIS 有关。为了案件的进一步调查，FBI 希望与苹果合作，说白了就是想让苹果官方破解一下嫌犯的手机。而苹果表示强烈反对，库克代表苹果公司及众多硅谷科技公司的工程师们公开发声。至于为什么会这样，我有一些切身体会。作为工科学生的我有一门课是要必修的，叫做“工程伦理学”。作为一名工程师，不仅要知道如何让自己的业务熟练，更重要的是知道工程师所肩负的使命及责任。Google 一下“ethics code”便能详细查到各个工科领域的道德准则，其中，保护用户隐私是工程师们最重要的道德底线之一。对于苹果的软件工程师而言，保证信息安全是他们的天职，而 FBI 所请求的“合作”正是违背了他们的行业道德准则。

至于 HealthKit 这个东西，只能说明苹果在科技与医疗结合上的野心是十分强的。至于实用性嘛，美国本土可能会较实用，科技上的更新换代在美国的各行各业都能看到一些迹象，

许多医生和医学研究人员都在用 HealthKit 搜集数据进行分析与研究。国内的话个人觉得除了私人医生这种级别的医生，其余大医院在短时间内肯定就不用想了，毕竟经费就是个问题。

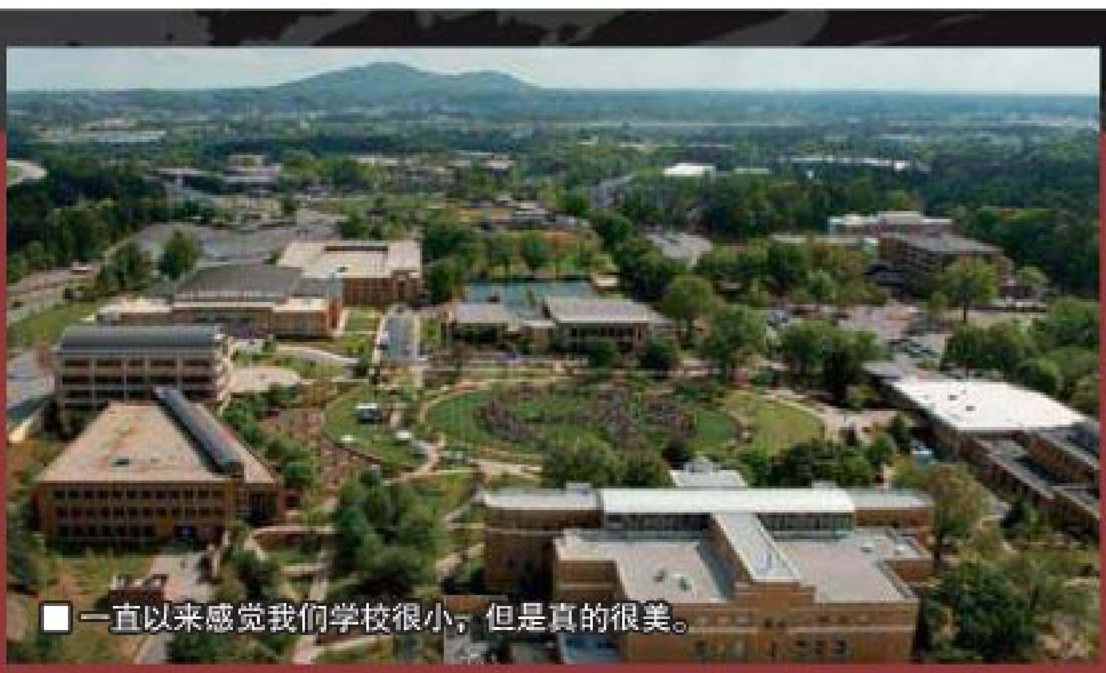
之后便是 iPhone SE，一个让国内众多 2000 到 3000 元档位手机都为之一振的产品。尽管就是 6s 套了个 5s 的壳，还没法使用 3D Touch，但是超高的性价比，加上不少手小的女生都喜欢的 5s 设计，SE 还是可以有与国内各大手机商一战的能力。小号的 iPad Pro 嘛，本身我对 Pro 就没有什么好感，理由也在微软发布会的时候说过——更何况这次又把摄像头弄凸出来了，作为一名完美主义者实在是不知道苹果的设计师是无可奈何才设计成这样的还是怎么样。说到这里我实在是忍不住吐槽一下发布会上说的“很多 Windows 用户已经转为 iPad Pro 用户啦”这句话……也不知道当时谁借他胆子才敢这么说。哦对了，one more thing，苹果要搬新家了。信不信由你，如果苹果发布会后宣布抽出 100 名观看直播的观众去新总部参观，这届的发布会绝对会变成苹果最出色的发布会。（笑）

之前也提到过，现在是各大科技公司的停滞期，苹果也不例外。不过据说苹果也有个 VR 部门，如果是真的，估计苹果想看看各大 VR 上市后的效果再做修改与调整吧。库克对 FBI 的反抗以及 HealthKit 所代表的苹果生态圈，时刻提醒着大家这还是苹果，苹果的魂没有变，攒个大招我们秋季发布会见。

■ 苹果新总部。

美天美地

●校园生活


■ 一直以来感觉我们学校很小，但是真的很美。

■ 我们Engineering院的楼。

看过了那么多的牛排炸鸡零食点心，是时候该收收心准备好好学习了。为了与“美人美语”栏目相区分，我只介绍学校的环境和生活。

美国的大学都是要自己排课表自己选课，不知道国内大学有没有这个样子的（至少我在国内的大学就不是）。这在强调了自主性的同时也给每个人带来了不少的困扰。就拿本人来说，我刚刚选了下学期的课，而且下个学期是我本科的最后一个学期。其中有一门课的先修课我已经在国内学期过并且学分都已经转过来了，但是学校的系统里并没有认证我的这门课，导致我无法选上这门课。于是我在选这门课失败之后立马去找我们系的秘书，让她帮我跨过这门课的先修课认证，这样我才选上了这门课——当然我得出示我学分已经转过来的证明。这还不是最惨的，我有个同学因为错过了选择这学期的一门课，再加上下学期学校不开那门课，导致她还得多学一个学期，被强行延后了自己的毕业时间……所以美国大学从选课上就能提升一个人的独立性，当然失败的话代价也会是很惨痛的。

美史美刻

●NCAA疯狂三月

似乎春季之后，美国体育界的一个一个大事件就会接踵而至。这不，二月份的超级碗刚过，NCAA 大学篮球的疯狂三月就来了。而且说来也奇怪，似乎 NCAA 大学篮球比 NBA 更能勾起美国人的热情。前段日子马刺主场迎战勇士那晚，本人正和朋友在一美式餐厅等菜。吧台处一个大电视和两边各一个小电视都播着比赛——仅仅只有一个小电视调为了马刺与勇士，也就是 NBA 比赛。而另外一大一小，都在播着 NCAA 篮球，而且吧台附近的美国人只关注 NCAA 的比赛，时不时还欢呼鼓掌，却完全冷落另一侧 NBA 实力最强的（请允许我这么说）两支队伍的厮杀。这足可见 NCAA 的疯狂三月有多疯狂。

March Madness，也就是英语所说的“疯狂三月”，所指的是 3 月 18 日开始至四月初的 NCAA 篮球 64 强淘汰赛。这个时候的美国篮球迷们，无不奔走相告，见面打招呼都能换成“哪队能夺冠”；球探们恨不得挤破头争做伯乐来找寻未来叱咤风云的千里马；甚至 NBA 的各大球星都会因为母校情结来为栽培自己的大学加油助威。

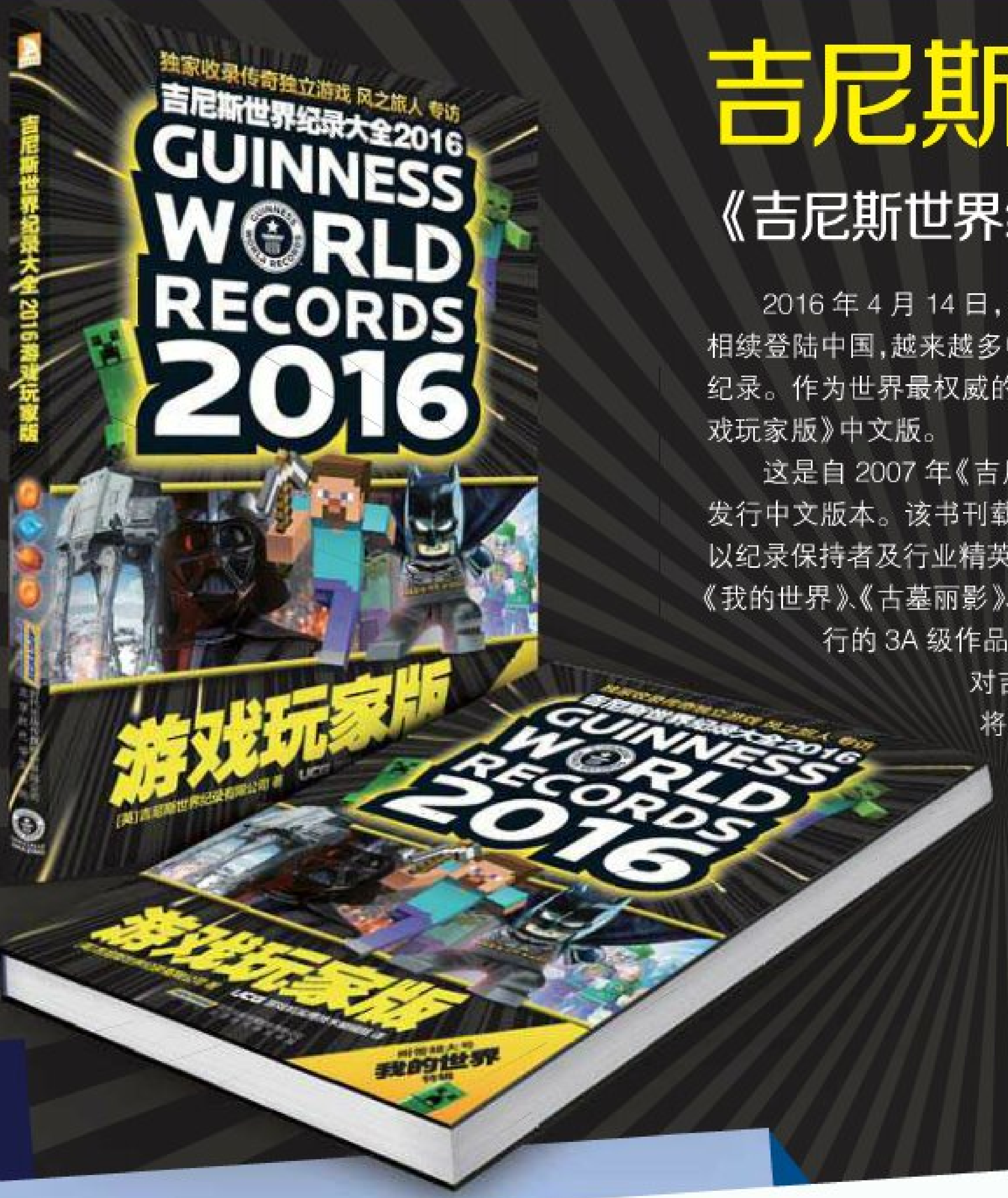
□ 越草根，越纯粹，越动人。

不同于 NBA 这样的商业联盟，NCAA 的篮球更加纯粹：球员们都是大学学生。有的球员当然想通过篮球出人头地，毕业后参加 NBA 选秀开始自己的篮球淘金事业。但也不乏有的球员仅仅是喜欢篮球的同时想为母校争夺名誉。而且 NCAA 也并非想向 NBA 看齐，球员的收入除了奖学金之外几乎是 0，NCAA 对学生们也有着条条框框限制他们参加盈利活动。或许是这种摒弃商业化的行为，才能让这样的平民比赛激起屏幕前的每个观众心中最草根的梦想。

栏目主持：稀饭

游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号



吉尼斯世界纪录首次推出

《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》中文版

2016 年 4 月 14 日，中国北京——随着 2014 年游戏主机在华销售禁令解除，各大游戏机厂商相续登陆中国，越来越多中国玩家登上世界游戏的舞台上与各国玩家同台竞技，也创造出许多精彩纪录。作为世界最权威的纪录认证机构，吉尼斯世界纪录首次推出《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》中文版。

这是自 2007 年《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》诞生以来，这本全球游戏玩家的年刊首次发行中文版本。该书刊载了游戏界中上千项最新的世界纪录，聚焦于玩家们选出的最流行的游戏，以纪录保持者及行业精英的人物访谈、专题、硬件与技术介绍以及年度榜单等形式呈现，内容覆盖了《我的世界》、《古墓丽影》、《FIFA》等经久不衰的游戏大作，及《宿命》、《刀塔 2》、《炉石传说》等最流行的 3A 级作品。

对吉尼斯世界纪录来说，游戏领域发展迅猛，从不缺乏令人激动的纪录。读者将在这本书中找到诸如速度之最、得分之最、技术成就之最、收藏之最等世界纪录。除了记述了当下最受欢迎的主机、游戏之外，还记录了世界上发生在游戏玩家群体中的各种新奇纪录。

购买链接二维码

出品方简介

●关于吉尼斯世界纪录™

吉尼斯世界纪录被公认为世界纪录的终极权威。我们拥有60余年的经验，独立核实并庆祝了众多世界之最。自1955年起，每年出版的《吉尼斯世界纪录大全》已在全球100多个国家以20多种语言售出超过1.34亿册，并售出电子书达300万册。此后，吉尼斯世界纪录作为国际知名品牌也已经登录到全球众多平台。此外，每年全球拥有超过7.5亿电视观众观看吉尼斯世界纪录的电视节目，超过100万用户订阅YouTube官方视频，每年超过3亿浏览量，每年超过1400万官方网站阅读量，超过900万社交网站粉丝。如需了解更多信息，请登陆中文官方网站 www.guinnessworldrecords.cn ，关注官方微博和官方微信：吉尼斯世界纪录。

●关于《游戏机实用技术》UCG

《游戏机实用技术》创刊于1998年，是国家新闻出版署批准出版的国内外公开发行的期刊，也是目前存在时间最长的简体中文游戏杂志，自创刊之日起便一直专注于主机游戏领域，内容涉及各时期所有主流家用机及掌机平台。经第三方机构认证，UCG是中国发行量最大的游戏杂志，也是该领域最具认知度的媒体品牌，先后出版了超过1100本游戏书刊，总销量超过3700万。仅主刊《游戏机实用技术》便制作了390余本、总计超过42000页的游戏内容（25倍于1958年版《康熙字典》）。十八年来，UCG触及上百万中国玩家，陪伴几代游戏人共同成长。

※ 本栏目由吉尼斯世界纪录授权。

书中纪录包括：

- 最热销PlayStation游戏主机——PS4
- 获得最多“年度游戏”大奖的游戏——《最后生还者》，2013年共获得249个大奖
- 第一款实现10亿下载量的移动端游戏系列——《愤怒的小鸟》
- 电子游戏中速度最快的车——《GT赛车6》，红牛X2011原型车，时速高达622公里
- 第一条玩电子游戏的鱼——美国某大学生让鱼玩《口袋妖怪》并进行直播
- 最长寿的运动电子游戏系列——《麦登NFL》，27年间系列推出了31个游戏

凯特·昆恩
最高收入的女性玩家

“游戏的世界庞大而多彩，无数精彩的纪录和有趣的瞬间在不断地诞生。秉承着 Officially Amazing 的理念，吉尼斯世界纪录收集了发生于全世界的最有趣、最伟大、最经典的游戏纪录，并集结成《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》，呈献给全世界的玩家朋友们。”吉尼斯世界纪录大全主编 Craig Glenday 表示，“今天，成千上万的中国玩家站上了世界游戏的舞台，和全球游戏爱好者们一同感受游戏艺术的无穷魅力。我们很高兴看到**电子竞技赛的最高额奖金（团队）**和（前）**最高收入的《刀塔 2》玩家**的纪录保持者均来自中国。借着这样宝贵的时机，我们把《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》中文版带到了热情的中国玩家面前，希望通过这本书让读者了解独一无二的游戏世界。”

这本由吉尼斯世界纪录协同中国著名的游戏媒体《游戏机实用技术》合作编译，北京时代华文书局出版。《游戏机实用技术》执行主编王伊浩表示：“由于职业的关系，早在 2009 年我和《游戏机实用技术》的同事就曾把英文原版的《游戏玩家版》当成工具书来使用，可谓受益匪浅，同时也热切期盼这样的好书能够推出中文版本。现如今得偿所愿，可以说是百感交集，衷心为双方近一年来的精诚合作喝彩。我们希望这本精彩纷呈的游戏年刊不仅仅是献给广大中国玩家或是游戏从业者的礼物，若它能为玩家群体以外的人了解多彩的游戏世界打开一道窗，将是对我们此次努力的最大褒奖。”

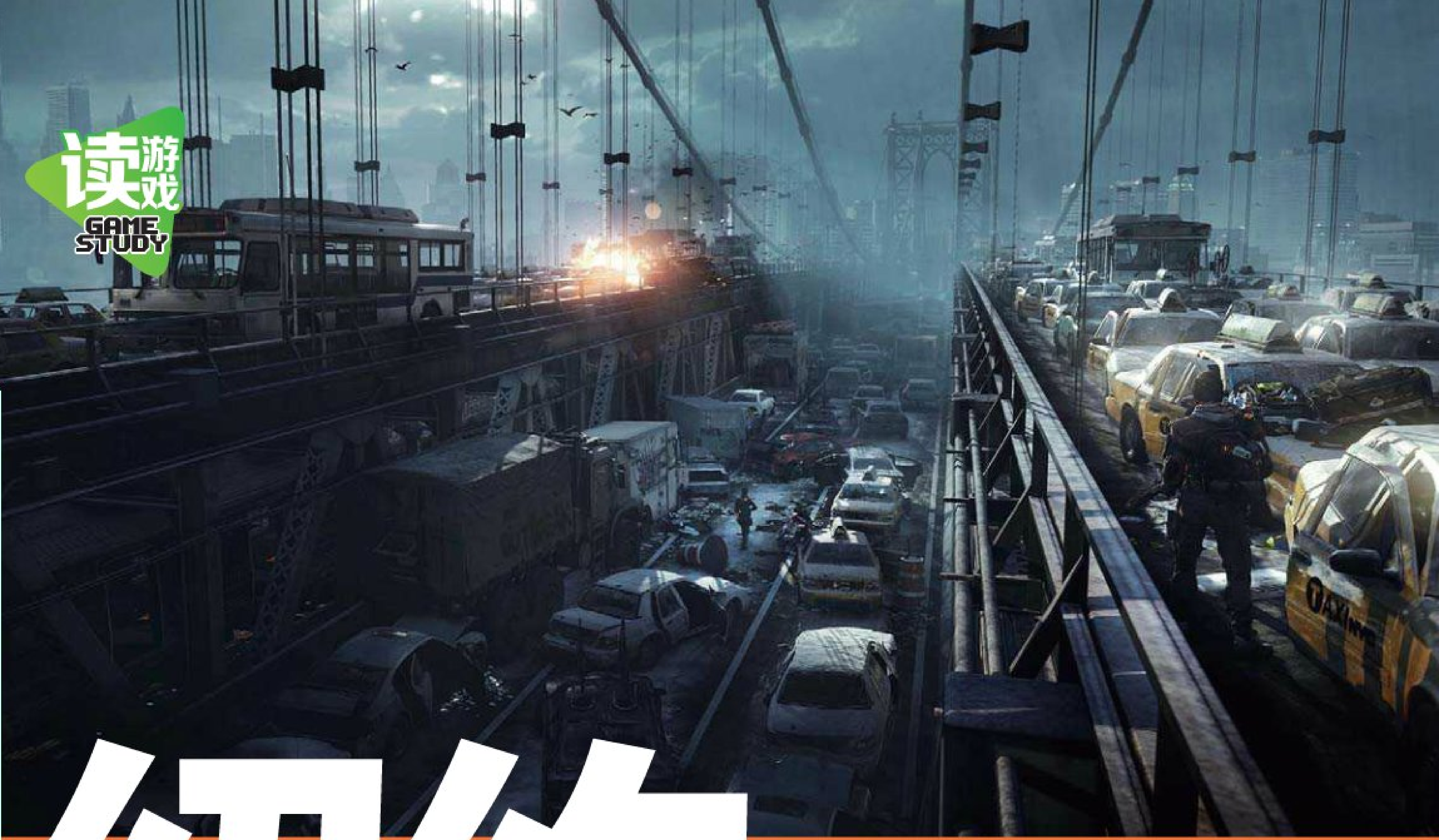
这本专为中国玩家打造的中文版本，还特别收录了对《风之旅人》创意总监陈星汉先生和（前）**最高收入的《刀塔 2》玩家**纪录保持者 Hao 的独家专访。书中还制作了 22 页的《我的世界》特辑，专门为玩家推荐其中一系列的特别挑战，玩家可以在游戏中进行纪录挑战。

●关于北京时代华文书局

北京时代华文书局有限公司于2011年11月注册成立，是时代出版传媒股份有限公司（上交所上市公司）在北京设立的国有全资子出版公司。2013年5月经国家新闻出版广电总局审批，时代书局获批出版资质，成为全国第一家跨地区出版社，出版范围为哲学与社会科学、经济管理、文化教育、文学和少儿图书，凸显改革试点效应、机制创新效应、精品开发效应、跨地区发展效应，入选2013年中国十大出版事件。公司目前拥有员工100多人，近四年来出版图书1000余种，年销售图书码洋超过1亿元人民币，跻身全国百强出版社行列。

实物对照图

▲与原版一样的规格，与原版一样的材质，与原版一样的精彩。



纽约启示录

——《全境封锁》剧情读解

虽然我们并不习惯在“汤姆·克兰西系列”的作品译名前冠上他的名字，但是毫无疑问，《全境封锁》如若真要翻译，是不应该漏掉这个伟大的名字的，因为这位奠定了育碧诸多游戏作品系列基础的已故作家最后一部在游戏领域的杰作，就是这款颠覆了我们对于联机射击游戏印象的作品。《全境封锁》有配套发售中文版，所以要理解本作的剧情并不难，但是游戏本身的形式却使得它在展示故事方面的手段受到了限制，玩家的主线任务被分割成一个个“副本”，而且每一个当中都夹杂着紧张刺激的战斗，也使得玩家难以在此间隙中去理解故事的剧情，更多的前情发展则被隐藏在了众多的收集当中，使得拼凑整个剧情的原貌变成了一种探索过程，我们相信有不少读者会乐在其中，但或许也有不少读者会在这个过程中被细碎的剧情内容搞得晕头转向，所以本次读游戏，我们特地整合了《全境封锁》的剧情来龙去脉，来让大家搞清楚到底在纽约这片土地上，发生了什么可怕的事情，从而导致了“全境封锁”的发生。

文 稀饭 美编 anubis

「缘起」

■暗冬行动

《全境封锁》当中绝大部分内容都是虚构的，但是却有两个很关键的元素是真实的，一个当然就是开放世界的所在地——纽约，而另一个，则是故事的灵感来源，那就是“暗冬行动”(Operation Dark Winter)。

和汤姆·克兰西绝大多数的作品一样，《全境封锁》展开想象的基石也是真实存在的时间，暗冬行动是 2001 年 6 月 22 日 –23 日期间，美国政府为了验证其社会管理机构对于恐怖分子生化袭击的应对能力，而展开的试验。这项行动是在华盛顿州的安德鲁斯联合基地举行，内容是模拟有恐怖分子秘密对美国发动天花病毒袭击，病毒随即大规模肆虐，其产生的问题从最基本的健康风险逐渐升级为市民生命安全，最终甚至提升到了破坏社会秩序的地步。

暗冬行动的试验结果证明了当时的社会管理机构并不能够很好地应对这一情况，大量的市民很有可能会丧生，甚至还会产生

▲《全境封锁》中虚构的51号政令启动提示，里面提到的一些内容就是暗冬行动中测试的流程。

社会秩序崩坏和帮派暴力横行的情况。

值得注意的是，当时模拟发生天花传染的城市是俄克拉荷马州的俄克拉荷马城，随后宾夕法尼亚州和佐治亚州也出现了传染情况，其中俄克拉荷马城的人口约为 54 万，后两个州的人口分别为 1200 万和 800 万，并非是美国人口最为集中的城市和州份，这意味着如果暗冬行动的模拟对象是人口更为密集的城市，其产生的后果将会是无法想象的。

这一历史也被纳入到了《全境封锁》的故事背景当中，玩家将会在收集文件当中听到有部分角色提起过这个行动，而随之而产生的，就是与其息息相关，并且也被载入到游戏当中的 51 号政令。

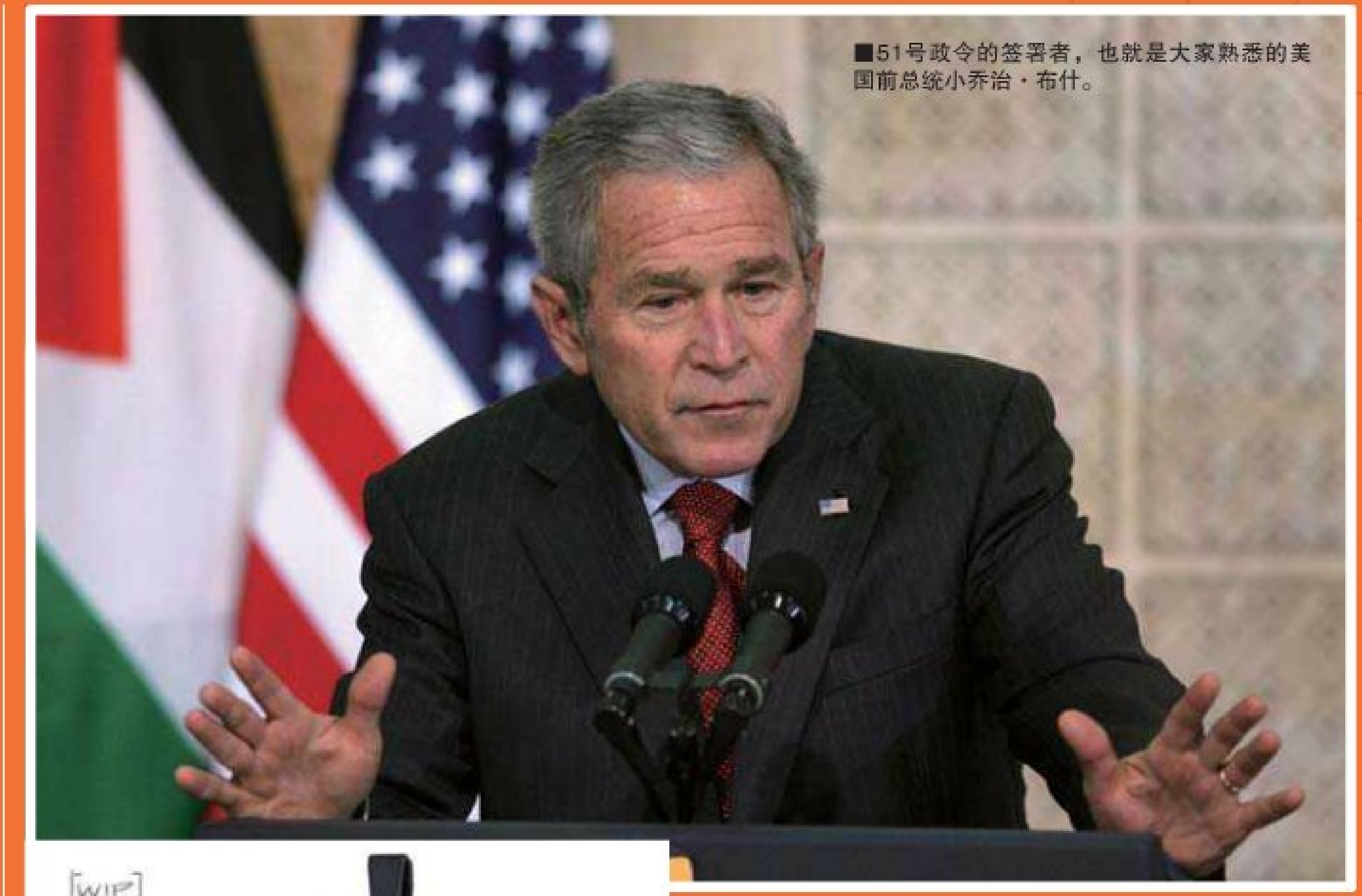
■51号政令

51 号政令（Directive 51）也被称为“国家安全与国土安全总统政令”（National Security and Homeland Security Presidential Directive），其创造者和签署者是大部分读者应该都比较熟悉的上任美国总统小乔治·布什，其内容涉及较多法律名词，我们不妨用游戏当中收集品里“51 号政令”中贝尼特兹上尉的发言来概括：“政令内容在讲什么？其实涵盖很多事情，但其中最重要的是：某特定的一群人被授命不计代价要去清除一些大麻烦、核弹、生化攻击、流感、大怪物——诸如这类的事情。”

当然，在现实当中，51 号政令的内容更为具体而官方化，并不能够被轻易地读解，实际上从来没有被当时的美国政府详细地解释过。不过在游戏当中，开发组赋予了这个法案催生的团体一个名称：国土战略局（The Division，也就是本作的标题，全称为 Strategic Homeland Defense Agency）。

■国土战略局

在美国，以各种缩写为名的特务组织数量并不少，最常见的自然是 FBI 和 CAI，不时出来打打酱油的 NSA（国家安全局）和 DEA（美国缉毒局）也算是勉强能够和观众混个脸熟——你说神盾局（S.H.I.E.L.D.）？嘛，其实在漫画的后期


■51号政令的签署者，也就是大家熟悉的美国前总统小乔治·布什。

▲装备上橙色的圆形就是国土战略局特工的标志。

设定和电影里面大家应该都可以看出来，神盾局是全球性组织，不再只是为了美国而服务了。

相比起这些多数有国家大量预算作为后台，平常执法算得上威风八面的组织，在《全境封锁》里面出现的国土战略局，可以算是比较有草根味道。原因无他，因为国土战略局甚至都不算是一个常驻运行的组织，他们的成员全部都是从一般市民当中招募，而且在接受训练和掌握相应的知识之后，他们仍然会维持着自己的日常生活，只有在美国社会面临重大的危机时，他们才会响应号召，前往目的地进行支援，以恢复社会的秩序。

对于这些隐藏在民众之中的特工，贝尼特兹上尉也有过这么一段描述：“他们可能是任何人——可能是你的邻居、你的牙医、你的太太，你想得到的任何人都有可能。”这不但定义了国土战略局的身分，也给予了玩家一种熟悉却又不一样的观感。我们已经习惯了会有特工隐藏在普通人当中这种设定，但是他们往往都有着固定的特工任务，只是对身边的人们隐瞒了自己的真实工作内容，但是国土战略局的特工们，平常真的就是一位正常人，有着自己的生活，只在有巨大危险来临的时候挺身而出，化身为救世主——这种设定是不是听起来也有点耳熟？其实并不奇怪，因为这种身分往往也适用于另外一种近年在大荧幕上非常热门的角色：超级英雄。

所以，每一个国土战略局特工，都是一位隐藏在纽约之中的超级英雄，《全境封锁》所讲述的，就是一群并没有超能力，却有过人身手和英雄气概的勇士们，在灾难中拯救自己家园的故事。

而我们，就是那些英雄当中的一员。然而一个故事当中不能只有英雄侠客，还得有他们需要对抗的东西，而比起英雄们的身分，在《全境封锁》中，反派的身分则要更为多样化而复杂，不过在提到他们之前，我们还要说一说这次灾难的来源。

「灾祸根源」

■流感爆发

游戏中这一年的黑色星期五——也就是感恩节后的第一天，按照美国地区的传统，大量的市民在感恩节假期后涌入各大商店，疯狂购买各种拥有惊人折扣的商品，而在这个时段，纽约当中的人流集中程度和作为货币实体的美金的流通程度也是一年当中最高的。

而在这个洋溢着幸福的时刻，一种可怕的新型流感却悄悄地靠着金钱开始蔓延，仅仅在一周之后就肆虐了这个城市，两周后就令社会秩序濒临崩坏。人们把这个新型病毒命名为“绿色毒液”（Green Poison），坊间则按照其初期产生传染的手段，称其为“钱流感”（The Dollar Flu"）。

无论是叫哪个名字，这种新型病毒的威力都是毋庸置疑的，它有着极高的传染性，同时又有着极强的致死性，这种在自然病毒当中并不常见的性质却在其身上发挥到了极致，所以较为有见识的生物学家和医学研究者都产生了怀疑，认为

▲流感的快速传播很快就引起了恐慌。

这是一种人造的病毒。

他们并没有猜错。

■人工病毒

天花病毒（Smallpox），是这个世界上绝大多数人都曾经听说过的病毒，其起源可以追溯到古埃及时期，其中一位法老拉美西斯五世的木乃伊身上便带有这种病毒。随后在人类漫长的历史当中，天花一直是致命疾病的代名词，历史上数位君王都是因为染上这种疾病而死，而在18世纪时，肆虐欧洲的天花病毒甚至每年夺去40万人的生命。

不过随着牛痘对于天花的预防作用被发现和天花疫苗的出现，这种疾病已经在随后的时间里逐步受到了控制，到了1979年，世界卫生组织正式宣布，天花病毒已经在世界范围内被扑灭，我们此时手臂上接种着的天花疫苗就是对这一壮举的最好证据。

尽管天花如此致命，但它并不是“完美”的病毒——这是以生物武器的标准来作出的评判。天花的传染性非常强，主要通过空气传播，也存在于分泌物当中，患者身上长出的疱疹里面也会含有大量的天花病毒，这也让是其在人类历史上肆虐了三千多年的原因。但是天花的致死率其实并没有它的传播率那么恐怖，典型的天花感染者致死率只有三成，对于一种疾病来说已经非常可怕，但对于一种生化武器来说，这种“杀伤威力”是不及格的，这也为天花留出了“改良”的空间。

但在这一步，一切都只是理论，毕竟通过培育的方式来改良天花病毒虽然是可行的，但这是一种只感染人类的病毒，所以其培育载体只能够是人类，不提道德方面的问题，就算是真的要用人体培育，其所需的人类数量也是比较惊人的，不太具备可操作性。

可是随着病毒DNA编码技术的出现，事情就变得有点可怕了。鉴于其在人类历史上产生的可怕灾难和为其对抗而付出的努力，天花的DNA已经被研究得非常透彻，而在其被数据化后，理论上，研究人员可以对其进行编程，从而修改其DNA结构，用于产生改良过的病毒。

这一点并不会让新的病毒现身，毕竟它只存在于数据之上，而病毒本身不是软件程序，不能够被活体编码。然而另一项技术的出现则让一切化为可能，那就是3D打印。这种技术原本是应用于无机物材料的制作，但其原理就是通过立体的方式用特定的材料打印出一个物品，那么如果原材料就是组成病毒的核酸分子和蛋白质，理论上来说，我们可以“打印”出一种病毒。在现实当中，要做到这一点还需要考虑非常多的问题，所以只能说是一个理论，但起码在《全境封锁》当中，事情真的就这么发生了。

以天花为基本基因模板，通过调整毒性和致命性，诞生出了一种更为致命的疾病之源：绿色病毒。这种可怕的病毒也就成为了日后人们口中的钱流感。它的创造者，是戈登·阿默斯特博士。

■阿默斯特

在游戏当中，对于戈登·阿默斯特着墨不多，最重要的信息是来自于两个人，一个是和戈登·阿默斯特曾经在病毒研究上有过交集的维塔利·契尔年柯，这位供职于俄罗斯的国家病毒及生物技术科学中心的医学研究者专长于研究病毒基因改造，而当阿默斯特作为交换研究者在科学中心呆了一年时，便对契尔年柯的研究非常感兴趣，契尔年柯也和阿默斯特成为了朋友——起码契尔年柯是这么认为的；另一个是杰西卡·坎德尔博士，也就是邮局大本营当中医疗分布的主持人，她在病毒爆发之前接触过阿默斯特，并对他的演讲印象深刻，那极端的思想甚至在演讲现场引发了一场暴动。

▲天花疫苗的产生与普及是人类战胜传播性疾病史上的一个里程碑。

这就是戈登·阿默斯特留给我们的形象，一个掌握了对细菌进行编程手段并拥有极端思想的科学家，某种程度上，他其实很符合科学狂人的特征，而他在对自己行为进行自白的视频当中也毫不掩饰这一点。阿默斯特并不是恐怖分子，也没有政治上的诉求，他研发出绿色病毒的原因只有一个：拯救地球。

在他看来，贪婪而索求无度的人类正在把地球的生态逼向绝路，想要拯救我们的生存之所，必须要像是在人类当中消灭病毒一样，用外来的抗体去消灭体内的疾病之源，而绿色病毒就是这种抗体，按照阿默斯特的语气，它被调整过后的致死率理论上可以达到90%，所以大部分人类都会被这种病毒消灭，而如果患者大难不死，则意味着他或她在新生的地球之上获得了一席之地，而得到了喘息机会的地球则会重新焕发出生命力。

他甚至把自己放进了这种残酷的考验当中，在散播病毒的同时，也让自己染上了绿色病毒。不知道该说是讽刺还是如其所愿，阿默斯特也死在了这种病毒手上。玩家最后会找到他的尸体和他的实验室，竟然就是在初始游戏地点哈德森营地的大门外，而阿默斯特的尸体已经倒在了实验室中，如果玩家通过瞄准的方式观察其尸体的脸部，就会看到上面布满了疱疹——这是天花类病毒发病的一个主要特征。

而他留下的，则是一场巨大的灾难，而这场灾难，也带来了那些隐藏在一般市民当中的英雄们。不过国土战略局在华盛顿的总部并没有一次过激活所有的特工，而是先期派出了一部分成员赶赴现场，他们被称为“第一波特工”（First Wave Agents）。

▲被病毒肆虐之后的曼哈顿，然而阿默斯特给活下来的人类留下的考验，才刚刚开始。

▲仅仅通过一张美元，绿色病毒就产生了惊人的传播规模，这就是天花类病毒的威力。

艰难局面

■联合作战

在疾病流行的初期，国土战略局并未立刻介入纽约的状况，因为在初期，许多人还以为这是一次偶然的天花病毒流行。而在随后情况开始逐渐恶化时，纽约本身的行政机构就立刻采取了行动，他们聚拢起了警察、消防员、医生、休假的士兵和一切能够提供帮助的力量，组成了联合作战部队（Joint Task Force）。

在纽约一点点分崩离析时，这些来自于民间的力量维持住了城市当中的基本秩序，但这种尝试随着疾病带来的情况恶化和各种暴徒以及别有用心的势力出现而逐渐濒临崩溃，毕竟在大部分情况下，他们能够依靠的只有自己的一身制服和口中给出的空泛承诺。

所以无论是疾病疫情还是社会秩序，最后都没有得到有效的控制，联合作战部队一点点地失去了他们对于城市的控制，中央公园变成了大型的尸体堆填区，曼哈顿的中心区域因为人口众多而且是传染爆发的重灾地带，最后被联合作战部队用围墙封闭了起来，成为了病毒横飞而且无法无天的“暗区”（Dark Zone），无数珍贵的资源也被遗留在这里，但是同时大量穷凶极恶的暴徒和武装到牙齿的敌方势力也盘踞在其中。

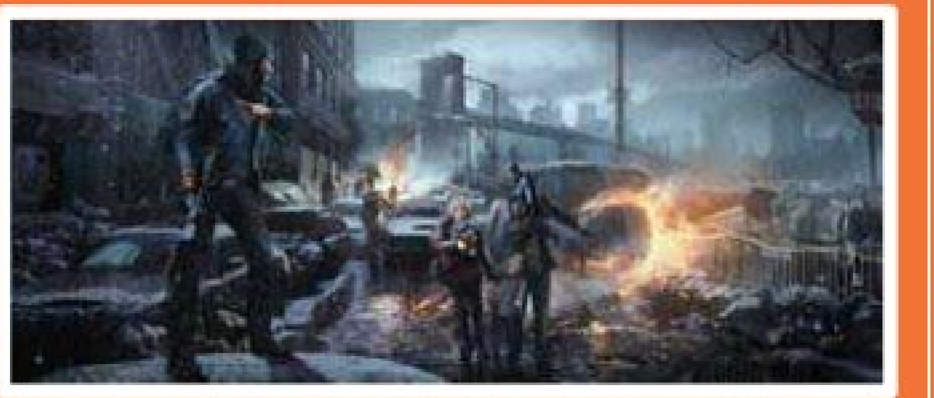
第一波特工们，亲身见证了这个过程。

■每况愈下

第一波特工们被派到了纽约当中协助恢复社会秩序，他们和联合作战部队建立了联系。比起部队当中的平民，受过专业训练的特工们有着更强的作战能力，所以被委以重任前去拯救被暴徒们绑架追杀或是因为失去家园而流浪在城市当中的市民。

在任务进行的初期，特工们尽其所能地执行着这些任务，过程并不容易。在游戏当中玩家会

▲被社会动荡影响的市民最后不得不在艰难的条件下生存。


▲第一波特工们试图拯救更多的平民，然而恶化的现状让他们的工作举步维艰。

接到一个调查第一波特工小队去向的任务，里面就真实地展现了其中几位第一波特工组成的贵族小队遭遇到的悲惨情况，最后特工们全部身亡，也只拯救出了一位市民，代价可谓极其惨重。

而在有的时候，特工本身也无法对抗蜂拥而来的暴徒，在其中一个 ECHO 影像当中，第一波特工亚伦·基纳试图在赖克斯帮的枪下保护一批平民，最后却只能看着他们伤亡惨重，自己也因为寡不敌众只能无奈地逃离战场。

但现实的残酷并不足以击垮这些受过训练的战士们，惟有无情的真相可以摧毁他们曾经的忠诚。或许是为了保证不让病毒进一步外泄，国土战略局否决了特工们的撤退请求，他们必须要留在纽约，为了自己的生存而战。对于已经被前线压力逼迫得喘不过气的特工们来说，这背后一刀更是显得无比残酷。

而背叛，自然催生出了更多的背叛。

■背道而驰

第一波特工的背叛并不为多数人所知，起码国土战略局总部对此也并不了解，毕竟曼哈顿已经陷入了一篇混乱，暗区更是连基本的通讯都成问题，国土战略局特工们的工作性质也让他们本身就比较难以联系上，所以他们派出了第二波特工，其中就包含了玩家们所扮演的角色。

但是在这批特工甚至都还没到达混乱程度并没有那么明显的布鲁克林时，第一波特工之间的分裂已经严重到了不可调和的地步，而引发这个背叛过程的，就是前文中提到的亚伦·基纳。

根据失踪特工的档案记录，在灾难发生时，亚伦·基纳 34 岁，平常的工作是一位期货交易者，这是一种高风险的金融工作，而他却应付自如——事实上，他的人生当中几乎和失败这个名词绝缘，靠着自己的意志和智慧，他总是能够克服障碍，所以也常常认为自己终究要出人头地。事实上，在国土战略局当中，他也被认为是典型的特工适任人选。

但问题是，亚伦·基纳其实一直被保护在文明世界的外壳当中，而当绿色病毒粉碎了这个外壳，他作为一个特工来到了现场试图扭转乾坤，却终于发现有的事情并不能因为一个人的意志和智慧而产生扭转。整个城市仍然在一步步地陷落，基纳也没有变成救世的英雄，反而不得不在艰苦的条件下一再体会失败苦涩的味道。暗区的设立则成为了压垮他心中道德界限的最后一根稻草。

从亚伦·基纳的电话录音当中，我们可以听得出他对于暗区设立的沮丧和慌乱，也可以感受到他的愤怒，他憎恨那些让这个城市陷入混乱的人，也憎恨那些拒绝让他过度介入局面或是退出战场的国土战略局高层，而当他感到腹背受敌，已经没有外力可以依靠时，他便作出了最终的选择：叛变。

■接近真相

从组织的结构上来说，国土战略局其实对于叛变的“免疫力”还是比较强的，因为旗下的特工往往都只认识自己所属小组的成员，而对于其他成员则几乎一无所知，所以按照逻辑来说，基纳能够策反的人数是有限的。

但是他过人的才智在这时候发挥了作用，基纳不但利用国土战略局的技术黑进了数据库，消

▲“警察学校”任务中的ECHO记录下了三位第一波特工被亚伦·基纳处决的惨状。

除了自己的资料以保证 ECHO 记录下他在叛乱期间行为的影像不会出现他的外表和名字，同时利用查询到的数据来寻找和说服其他的第一波特工加入他的叛变行列。最终，有大约三分之一的第一波特工认同了他的理念，而余下的那些仍然忠于自己职守的特工，绝大部分都被基纳给处决掉了。而且在这个期间，基纳也和被留在纽约的私人雇佣兵部队“幸存者”（Last Man Battalion）的首领查尔斯·布利斯达成了某种合作协议。

不过比起这些，更为可怕的是，基纳靠着自己敏锐的直觉和强大的逻辑能力，推导出了这次绿色病毒背后可能潜藏着的真相，那就是病毒有可能是由人类设计出来的。这需要非常专业的病毒学知识，以及取得天花病毒并加以改造的条件。他按照这个思路顺藤摸瓜，查到了两个人，也就是前文提到的绿色病毒创造者戈登·阿默斯特，和来自俄罗斯，正在纽约准备参加医疗研讨会的维塔利·契尔年柯。

有了思路，基纳就距离真相非常不远了，不过因为此时绝大部分第一波特工不是加入了他的一方并抛弃身分伪造出自己死亡的假象，就是真的死在了纽约，对真相并不了解的国土战略局便派出了第二波特工给予支援，而且人数甚至比第一波还少。已经走上了叛乱之路的基纳并不需要一群有着和他相似能力和资源的特工来充当搅局者，所以他也开始行动了起来。因为获得了幸存者部队的援助，所以基纳手上所拥有的不再只是特工们所用的城市作战装备和小型爆炸物，他甚至拿到了对空导弹，而他就用这项额外的火力，给了在布鲁克林正准备搭乘飞机前往曼哈顿支援的第二波特工们一份“见面礼”。

这就是游戏的正式开端。

▲奔赴曼哈顿的第二波特工们不会想象得到在等待他们的竟然会是一枚绝命的导弹。

四方势力

■暴民（Rioters）

基纳的阴谋消灭了一大部分的第二波特工，但作为成员之一的刘菲和玩家扮演的特工还是成功到达了曼哈顿地区，而在这里成为玩家第一个对手的就是暴民，他们也是玩家在布鲁克林区里需要对付的敌人。

暴民有时候会被误认为是赖克斯帮的成员，但是这些家伙在装备精良程度、作战意识和团队协作上都完全无法和正规的犯罪分子相比，其低级成员只能配备手枪，而且会非常不专业地横持开枪并用小碎步移动试图躲避子弹，最差劲的前锋类成员干脆抓着个棒球棍或是高尔夫球杆就朝着对手发起冲锋，所以也是最好对付的敌人。

他们都是一些小打小闹的罪犯或是在社会崩溃之前就素行不良的家伙，在病毒肆虐之后，他们聚集成帮派，靠着欺凌弱者和进行各种不法行为来获取资源或是宣泄他们的暴力，所以暴民也成为了联合作战部队的主要对手，他们总是神出鬼没的干扰物资补给的运输，非法闯入居民的家中四处搜刮，甚至用儿童胁迫市民给他们物资，或是把别人家的宠物狗抓来烤了吃，简直是展现在灾难当中人性堕落新低点的最佳例证。

●领袖

这些暴民没有真正意义上的领导者，只有一些小规模的领袖，甚至只是类似于团队头领般的人物，玩家甚至可以将他们视为一个个独立组织，玩家遇到的两批不同的暴民甚至有可能不是同一个派的。

●罪行一览

1. 非法占领麦迪逊广场战地医院，挟持杰西卡·坎德尔博士和其他医护人员。（对应任务“麦迪逊战地医院”）

2. 试图炸毁林肯隧道封闭门以逃离曼哈顿，丝毫不顾有可能引发隧道坍塌从而导致海水淹没隧道，让外界输送物资无法进入曼哈顿。（对应任务“林肯隧道检查点”）

3. 掠夺商铺资源。（常见于各种资源点处）

4. 胁迫与掠夺普通市民。（偶见于街道上）

●外观

普遍穿着带有兜帽的衣服，会戴着帽子并且用口罩封住嘴巴，服装颜色则非常不统一，尤其是低级成员，有两三种不同的服装颜色。高级成员——尤其是使用轻机枪的则服装要更为齐整一些，但本质上还是有种乌合之众的杂乱感。

■净化者（Cleaners）

净化者大量存在于曼哈顿当中，他们的行动纲领非常极端，就是试图用火焰来净化这个城市，通过焚烧尸体、被污染的建筑甚至是疑似染病的活人，净化者相信他们最终能够消灭病毒，并保护那些在城市之外的人们。

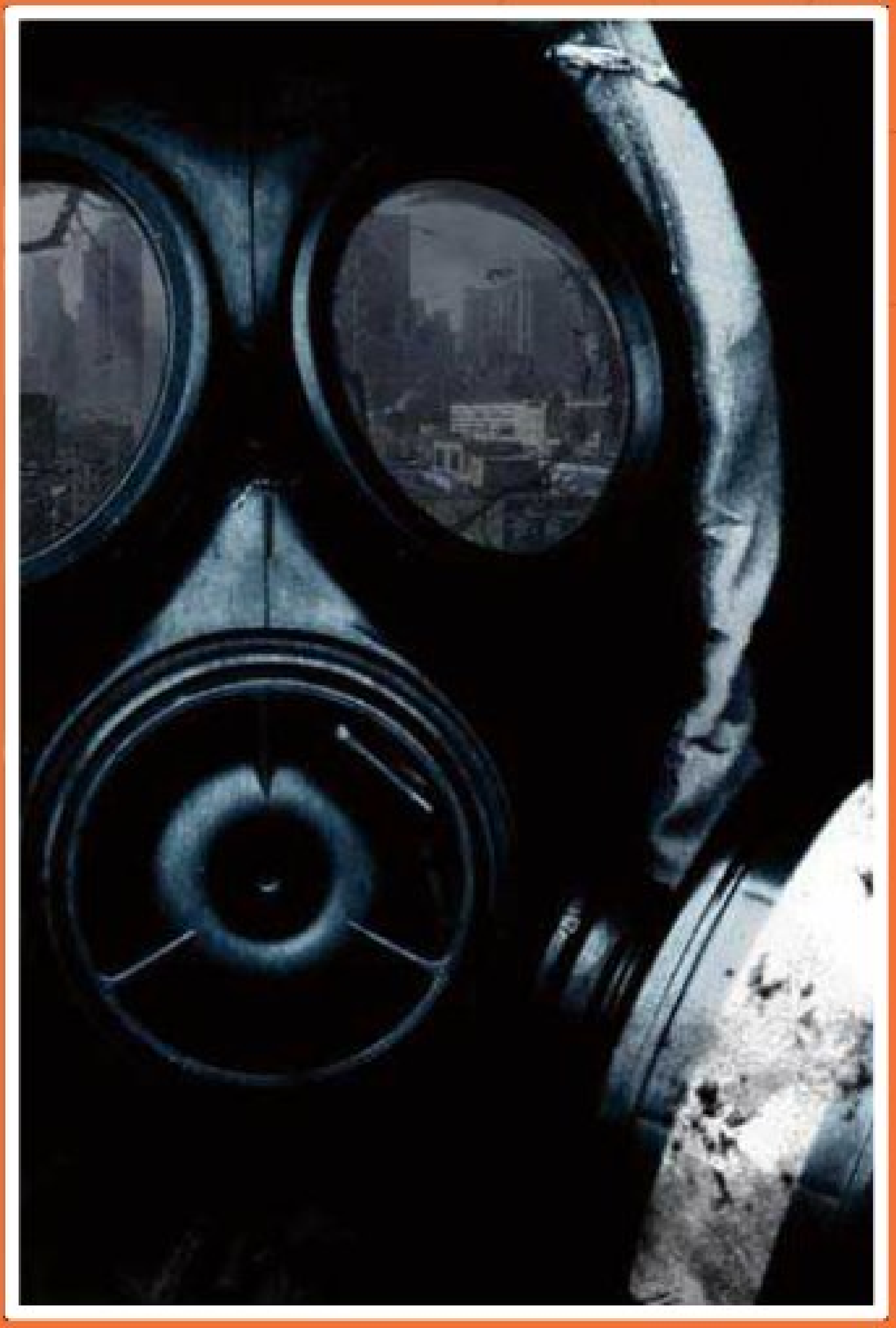
这无疑是疯狂的，而且完全不顾后果，甚至可以被称为是低智行为。为什么会产生净化者这种组织，虽然这么说有点歧视的味道，但是这群人所属的社会阶层在很大程度上决定了他们在灾难当中的反应方式。绝大部分的净化者都是纽约市的工勤人员，包括了垃圾收集工、清洁工还有保安等等。他们没有受到过太高等的教育，对于社会本身的情况有着自身一套的看法，习惯于接受简单粗暴的论调，他们的领袖乔·费洛就是一个最好的例子。

乔·费洛在灾难发生之前是一位工勤人员，和他的妻子一起生活在曼哈顿，平常最爱干的事情就是打电话到电台节目当中，对于时事发表各种观点，显然某种程度上他认为自己是个意见领袖，而他或许也的确在自己身处的圈子当中塑造出了一点影响力。

当黑色病毒爆发后，他的妻子也不幸染病丧生，悲痛和愤怒之中，他联合了一群同行，创造出了净化者组织。对于这个组织的行动方式，乔·费洛有过这么一次发言："这不是什么复杂的难事，你不需要什么高级的大学学位就能了解这里到底发生了什么事。只要还有被感染的人在路上走来走去，病毒就会持续扩展下去。你大可设立栅栏或是检查哨，但是你无法防堵病毒。想要灭绝病毒，就得要烧了它。在它大肆扩散前，彻底的消灭它。现在，我们不但有了处理这件事的必要装备，也有勇气去做别人不敢做的事。这并不容易，他们不会懂我们做的一切，是为了让情况变得更好。但一旦事件结束，我们阻止了这一切，就在这里，他们一定会深深的感激我们。"

利用这么一套说法为核心，净化者开始了他们"拯救"纽约的行动，他们并非失去理智，而是用一种悲壮而崇高的态度，去执行一件冷血事情，每当他们把一个尚未死去的人用火焰活活烧死，他们心中默念的都是乔·费洛的话："那些生病的都已经等于死了。一旦他们被感染，他们就被判了死刑。"

然而他们同时也把自己最后一丝人性给判了死刑。

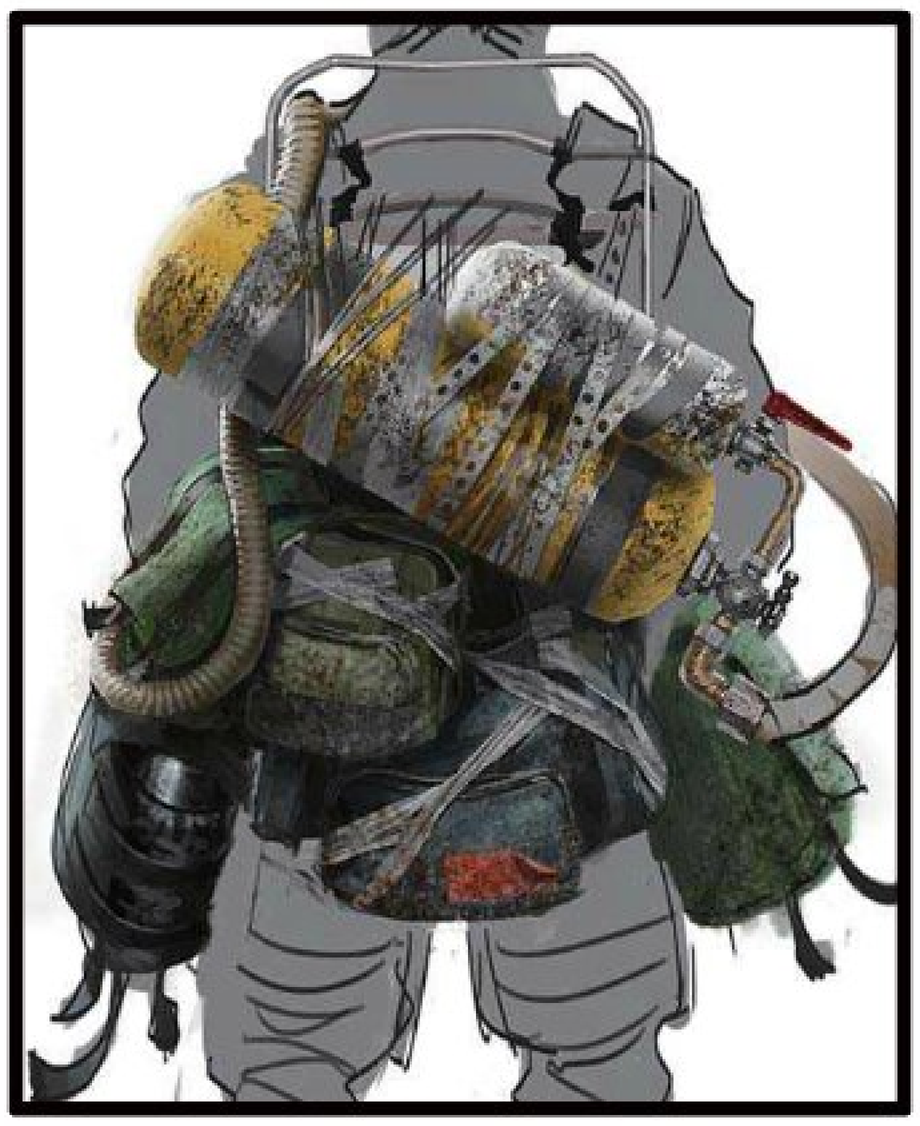


●领袖

乔·费洛是游戏当中惟一一个没有正式露出过脸的势力领袖，除了通过收集品听到他的声音，玩家惟一一次和他见面就是在任务"汽油弹制造场"当中。他作为关底 BOSS 现身，采用的建模和一般的净化者重型单位没什么分别，就只是更耐打，而且全身也被包裹在黄色的防护服当中，所以我们并不知道他到底长什么样。

但是只是通过录音当中的言行，我们也可以看出，这个没有受过太多教育的男子有着自己的一套行事逻辑，他有着雄辩滔滔的一面，如果不是被生活所限，他说不定可以成为一位有号召力的领袖人物。

而且在本质上来说，乔·费洛并不是一个可怕的人，他在决定创建净化者之前，还打电话给自己的外甥女，向这位小女孩保证，自己做的事情，无论好坏，只是为了保证亲人的安全。然后他便义无反顾地投身到了那裹着熊熊烈焰的疯狂行动当中，直到最后死在了第二波特工们的手上。



▲这就是乔·费洛背部悬挂燃料罐的造型，敢背着这么个"炸弹"四处走本身也表现出了他内心的疯狂。

▲净化者的基本造型，因为他们并非职业士兵，所以武器和服装都有很浓重的DIY感觉。

●罪行一览

1. 非法焚烧市民遗体或焚烧活生生的市民。

2. 把起码一座公寓付之一炬。（对应任务"阿莫斯特的公寓"）

3. 试图焚烧一座难民营和生活在其中的约 300 名难民。（对应任务"哈德森难民营"）

4. 试图纵火烧毁爱贝儿百货商场。（对应任务"百老汇商场"）

5. 非法占领他人建筑用于作为总部和汽油弹制造场，并最终将其严重炸毁。（对应任务"汽油弹制造场"）

6. 试图燃烧地铁停尸间当中的尸体并让附近区域出现停电。（对应任务"地铁停尸间"）

7. 非法改造垃圾运输车用作燃油运输器。（见于 ECHO 影像当中）

8. 非法改装和制作火焰喷射器以及火焰手雷。（净化者成员常规武器配置）

●外观

因为工作的关系，大部分净化者成员都选择直接改装他们的工作制服来变成防生化感染服，所以常规的净化者成员身上会有工勤人员穿着的黄橙间隔背心。而他们的投雷手则会穿着连体的危险品防护服，就连他们的近战人员装备都非常有趣，不但拿着一个拼装的盾牌，使用的武器竟然是消防斧。至于他们的重型单位应该是最好辨认的，不但戴着防毒面具，而且身上竟然带有三个燃料罐，两个挂在身周，一个背在身后，简直就是活生生的移动火焰喷射塔。

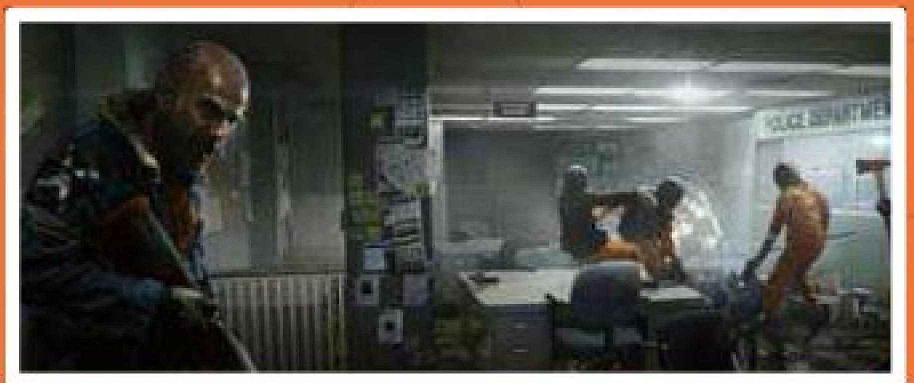
赖克斯帮（Rikers）

这群暴徒是货真价实的罪犯，他们都被关押在赖克斯岛，那是纽约地区的主要监狱，位于皇后区和布朗克斯区之间的东河上。这家监狱有着约 9000 位工作人和约 1500 名市民参与到运营当中，年均接收的囚犯数量超过了 10 万人，日均囚禁的犯人数量超过 1 万。

可以想象，当绿色病毒来袭，监狱当中的工作人员纷纷病倒或是因为市内情况不稳而拒绝上班时，这家监狱会发生什么样的情况。为了避免死在病毒感染之中，也是为了抓住这个机会再次重获自由，这些罪犯们在名为拉瑞·巴雷特的女黑人首领的带领之下，逃出了监狱，涌向了已经逐渐社会秩序崩坏的曼哈顿，就像是一群掠夺者涌向一片不设防的处女地。

这就是赖克斯帮的由来，他们原本来自于数个帮派，但是在巴雷特铁血的统治手腕之下，成为了一个较具规模的粗野犯罪组织，而且还有着相当惊人的战斗力，因为许多帮派成员都是纽约本地黑帮的一员，他们找来了组织当中还没有被透进监狱的成员，拿到了大量的武器，然后开始疯狂地执行他们统治纽约的计划，而这个计划的第一步，就是向着执法当局报复。所以赖克斯帮疯狂地向着任何穿着制服的人进行攻击，联合作战部队的成员深受其害，而相当一部分第一波特工也是死在了赖克斯帮的手上。

而当他们发泄够了自己的怒火后，他们会进一步扩大他们对于纽约的统治，展现他们身上典型的反社会人格，直到把这片土地变成弱肉强食的原始丛林。

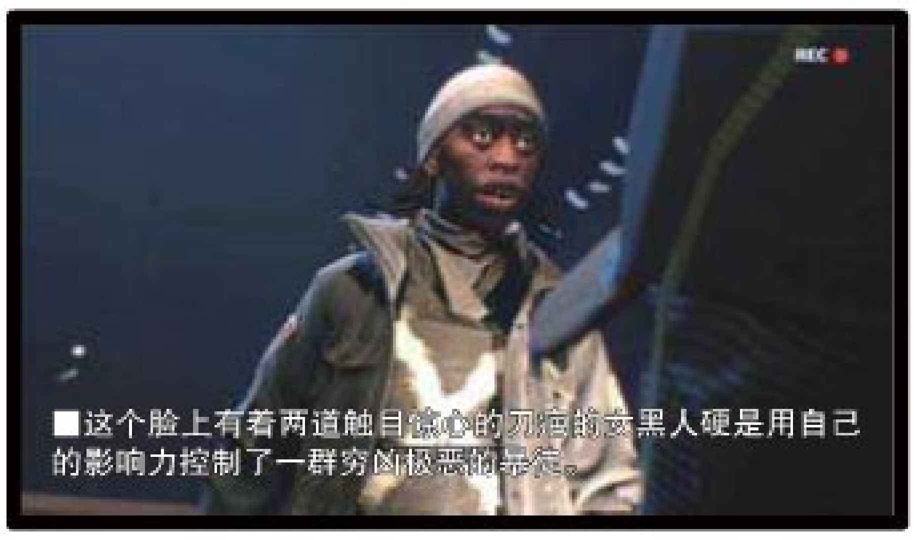


●领袖

拉瑞·巴雷特是赖克斯监狱当中关押过最为穷凶极恶的罪犯之一，她的入狱原因是通过处决的方式把两位警官的后脑用枪打开了花，而就算是面对证据她还在辩称是因为被警察掐住了脖子才进行反击。

在入狱之后，巴雷特并没有停止过策划逃脱的计划，她一边在囚犯当中建立威信，一边则刻意和某个监狱当中的官员发展暧昧的关系，而当她把计划进行得颇为顺利时，老天爷则给了她一个更为绝妙的机会，那就是绿色病毒的爆发。

巴雷特是个非常有野心的女子，她对于组织和谋划都有着某种天份，所以她带领着赖克斯帮的成员犯下了许多恐怖的罪行，甚至一度想要停掉纽约的供电。不过她放任手下的暴徒释放疯狂还是给自己留下了恶果，对于联合作战部队充满恶意的杀戮最终引来了第二波特工们的追击。巴雷特或许是个强悍的领袖，但是她的战斗能力在特工面前不值一提，最终被击毙。


■这个脸上有着两道触目惊心的刀疤的女黑人硬是用自己的影响力控制了一群穷凶极恶的暴徒。

●罪行一览

1. 越狱。

2. 严重伤害或杀死普通市民。（偶然见于街道上，有赖克斯帮成员会失控地用枪械殴打普通市民）

3. 试图阻止特工修复时代广场的继电器。（对应任务“时代广场继电器”）

4. 大量绑架并杀害联合作战部队成员。（对应任务“列克星敦活动中心”）

5. 非法占领沃伦盖特发电厂。（对应任务“沃伦盖特发电厂”）

6. 非法绑架和监禁试图修复屋顶通讯继电器的联合作战部队工程队。（对应任务屋顶通讯继电器）

●外观

虽然已经逃离了监狱，但是赖克斯帮成员的身上还是带着一些监狱元素，例如他们的服装里还是带着囚服的橙色，同时他们掠夺了不少属于警察和国民警卫队的装备，所以看起来风格比较混杂，但是装备相对精良，尤其是他们的狙击手，甚至还穿戴着斗篷状的服装，看起来颇有点专业架势。他们的近战单位也不再使用冷兵器，而是使用霰弹枪，不但攻击威力大，而且攻击距离也有所改善。

■赖克斯帮成员的基本造型，内里是囚服，外面套着的应该就是从看守员们身上抢来的外套。

■幸存者部队（Last Man Battalion）

在盘踞纽约的几大势力当中，幸存者部队是最训练有素又最装备精良的一方，因为他们并非是草寇之军，而是私人武装军队（Private Military Company，简称 PMC）。在纽约陷入绿色病毒的恐慌当中时，一般民众和中产阶级只能各自逃命，而位于华尔街中心的高管和金融大亨们却并不只在乎他们的性命，还在乎他们的个人财产，所以便雇佣了“幸存者部队”前来保护他们的不动产和藏匿在其中的秘密。

然而随着城市当中的情况逐步恶化，就连大亨们也无法再坚持，纷纷逃离这座城市，原本为了保护他们的财产而入驻这座城市的幸存者部队竟然也变成了弃子。但是他们并没有一哄而散，因为他们有着一位充满了号召力和个人魅力的领袖：查尔斯·布利斯。

在布利斯的带领下，幸存者部队改变了策略，他们有着以退役军人组成的强大部队，更有着极其先进的武装，代表着的是这个城市当中几乎无人可以比拟的强大力量，所以他们将会用铁拳统治这座城市，不会容忍哪怕一点对秩序的违抗。

按照着这个思路，幸存者部队用雷霆般的方式进军到城市的关键设施当中，他们占领了中央车站和联合国的总部大会厅，更是在曼哈顿的东边地区设立了大量的军事营地。对于平民，他们采用了非常冷酷的管理手段，所有人必须尊从他们的纪律，稍有反抗就会被射杀。而在他们转而与第一波特工合作后，幸存者部队因为前期参与城市维和较少而缺乏实地情报的问题也得到了解决，如果没有遭到第二波特工的阻止和被亚伦·基纳暗算，幸存者部队搞不好真的会最终接管纽约，让这里变成国中之国。

●领袖

查尔斯·布利斯是一位在业内声名响亮的领袖，他很早就加入到了美国军队当中，而且展现出了自己作为领袖的才华。他非常擅长演讲，也擅长于带领士兵们，并且让他们和其他雇佣部队齐心协作。所以在他离开了军队之后，布利斯便被邀请到了雇佣兵公司幸存者部队当中担任指挥官。如今虽然布利斯年纪已大，甚至出现了脱发，但是他作为领袖的魅力并没有随之减弱，甚至还有所增强，这从他在部队已经被抛弃的情况下还能维持住纪律这件事上就已经得到了充分的体现。

但是查尔斯·布利斯作为军人的思维，局限了他在这场灾难当中的表现。他在一开始就毫不犹疑地决定使用铁腕的方式来维持城市当中的秩序，在录音当中，他毫不掩饰地说道：“当人们恐慌又愤怒的时候，就是他们做出蠢事并且威胁到他人性命的时候，我看过太多次了。你必须压制他们的本能冲动，并且实施零容忍政策，除此之外别无他法。”

当然，虽然他采取了一种高效但是缺乏人性的夺回城市手段，本质上来说，布利斯一位非常在乎自己手下士兵的好领袖，他在对士兵们发出夺回城市的指令时也非常明确地说出了自己的想法：“我们稳健的行动，一步步的收复城市，同时我们也要珍惜我们的生命。我需要你们全都准备好，准备作出快速的决定，宁可错杀无辜的人，也不能让有罪的人逃跑，就算你没办法百分之百确定，宁愿先开枪也不要冒着被射伤的风险。”

▲布利斯的领袖气质非常容易打动他人，连亚伦·基纳也对他颇为欣赏。

他对于手下士兵的爱护反倒成全了他们在夺回城市策略上采用的残酷手段，而在最后，已经坐上了武装直升机的布利斯也是因为不愿意抛下士兵们独自离开，最终被第二波特工们击败，机毁人亡。

●罪行一览

1. 非法聚集、监禁和处决市民。

2. 非法设立军事设施。(常见于曼哈顿东北区域和暗区的北方)

3. 与犯有叛国罪行的叛变特工合作。(对应主线剧情和任务“警察学校”)

4. 非法占领城市交通扼要设施并存储军备。(对应任务“皇后区隧道营地”)

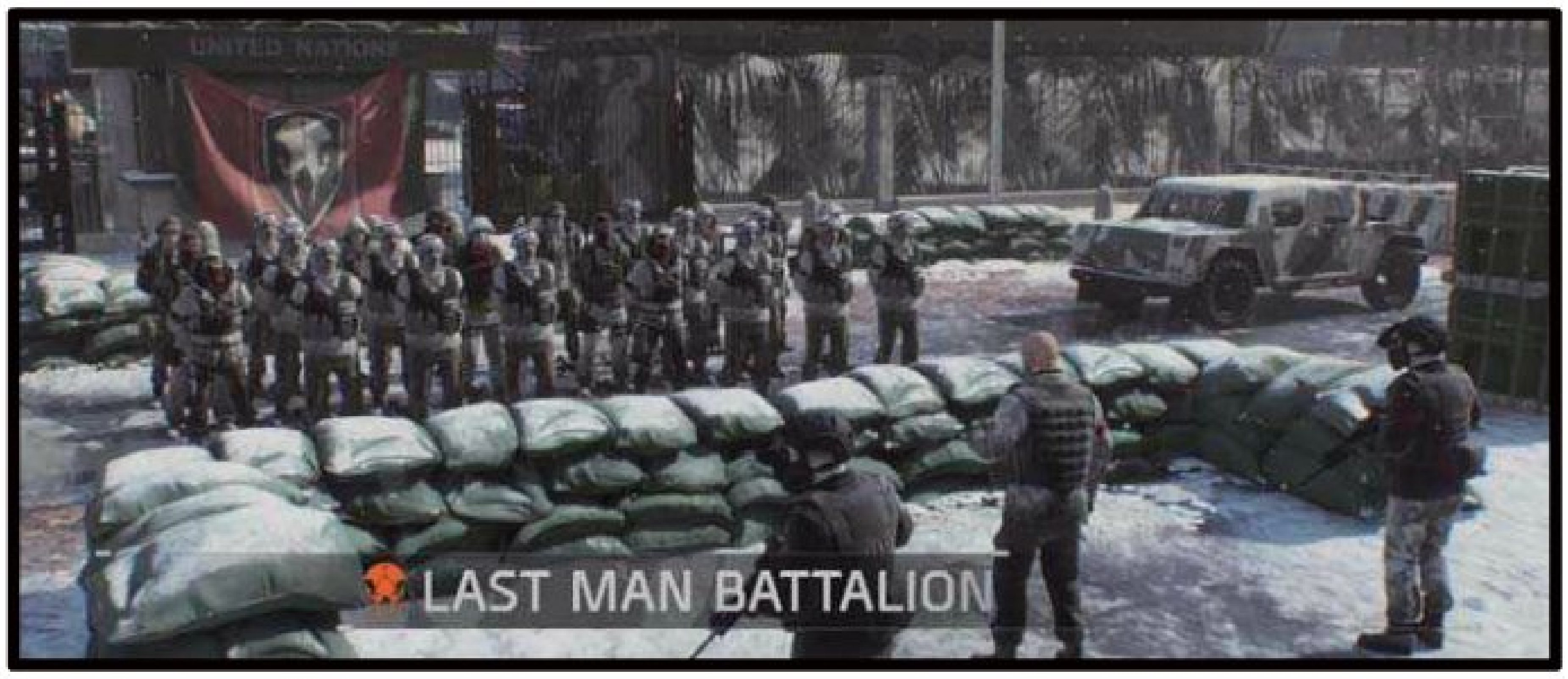
5. 非法占领城市交通枢纽。(对应任务“中央车站”)

6. 非法入侵俄国大使馆并绑架俄国病毒学家。(对应任务“俄国大使馆”)

7. 非法占领联合国总部并监禁俄国病毒学家。(对应任务“大会厅”)

●外观

幸存者的成员绝大多数都是退役军人，他们的装备也完全是按照军事规格去打造，而且拥有私人武装公司的财力支援，所以他们的士兵穿着和现役美军非常相似，尤其是一般士兵，除了服装配色使用了幸存者部队标志性的灰白色，基本上就是美军的常规作战服。而且他们的装备也极其精良，不但士兵配备的都是先进武器，像是投弹兵这种单位干脆是使用榴弹发射器来投掷榴弹，威胁度和一般投弹兵的手雷不可同日而语，而身穿厚重防弹服的侦察兵配上手中大威力的霰弹枪简直就是玩家在近距离作战当中的克星。他们的重装兵装备了能够随时放在地上充当掩体的盾牌，而且还有能投放置急救装置的医疗兵单位，可谓是武装到牙齿。



▲造型相当统一而且纪律严明的幸存者部队。

漫长斗争

■叛徒去向

虽然最后在游戏当中，玩家击败了某种程度上充当着最终 BOSS 的布利斯，但是这个故事当中目前最大的反派——叛变特工亚伦·基纳则仍然在逃。而且在幸存者部队带走了俄罗斯科学家维塔利·契尔年柯后，基纳又偷偷绑走了这位科学家，阿默斯特用于制作绿色病毒的工具和资料也落在了叛变的第一波特工手中，这意味着不但纽约本身的危机并未完全解除，新的危机也随时在酝酿当中，很有可能这一刻纽约的灾难，在某一刻就会在其他地方迅速上演。

■阴谋之影

除此之外，俄国人在整个事件当中表现出的态度也的确耐人寻味。他们在一开始就禁止作为病毒学家的契尔年柯参与到协助治疗绿色病毒的研究当中，而在病毒情况一发不可收拾的情况下，他们干脆抛弃了大使馆和留在其中的契尔年柯直接逃跑，把他留在病毒肆虐的美国送死，如此对待一个掌握着细菌基因调整手法的科学家，动机实在是令人疑惑。

而在另一边，戈登·阿默斯特获得天花基因图谱的途径也是令人生疑，虽然他在自述视频当中曾经说过，这份基因图谱他只花了 100 美元就买到了，而且基纳也查明了天花 DNA 已经被数据化，所以甚至不需要细菌原体都可以制作，但是这种信息是肯定没法轻易流通的，那么阿默斯特到底是从哪里买到了这份基因图谱？毕竟世界上就只有两个地方有天花病毒储存，一个是疾病防护中心，一个是西伯利亚的病毒及生物技术科学中心。在契尔年柯的录音当中，我们可以了解到他一直很担心阿默斯特的情况，却从来没有怀疑过绿色病毒会是出自他这位朋友之手，说明了起码天花基因图谱不应该是从他手上流出，不然他肯定会怀疑阿默斯特。而从俄国方面的奇怪反应看来，很有可能会是科学中心的其他人泄密，又或是背后有更为深远而且涉及更多政治因素的阴谋。同时疾病防护中心方面出现内鬼的可能性也是存在的。

这些显然都是制作组为之后本作更新埋下的伏笔。目前已经推出的全新袭击任务“猎隼陨落”是在讲述幸存者军队于布利斯死后分裂的故事,另一个尚未推出的袭击任务“毁坏循环”中玩家则要和已经失去了领导者的赖克斯帮成员再次交战，而且今年《全境封锁》还会更新大型的任务内容，可以想象日后的剧情故事还会有更大的发展空间，届时，让我们在读游戏里面再去和大家进一步分析这款作品中蕴含着的种种曲折吧。

◀目前已经推出的“猎隼陨落”中，玩家将要和一台战车正面对抗。

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙

★最近两期UCG都在做关于UCG传阅率的小调查，这个调查对UCG来说很重要，请大家积极参与。而且还有不少好礼哦！

★ UCG iOS版APP自春节期间登场以来，一直受到广大用户的支持。如今最新版即将与大家见面，这次更新加入了大量全新的功能，包括引入虚拟货币、增加手机适配版本等等，力求给大家带来更佳的用户体验。有兴趣的朋友可以在APP STORE中直接搜索UCG下载。另外安卓版仍在全力开发中，请大家耐心等待。届时安卓版推出，肯定会有各种福利回馈大家。

★经过艰苦卓绝的努力，《吉尼斯世界纪录大全2016游戏玩家版》终于推出啦！过多的宣传语就不多说了，这里只想说，这本书的出版凝聚了编辑部上下的努力，仅是向英国吉尼斯总部发送样书确认就花掉了一个月的时间。从目前读者的反馈来看，可以用绝赞两个字来形容，还没入手的朋友一定不要错过！

Email == 罗马 & 帝国 ==：宇宙人之前说了，2015年要改变一下，这都改变一年了，是时候还债了！不出一个绅士专题，怎么对得起广大绅士群体！以后的福利全靠你了！

虽然我曾经也构思过这种栏目，但如果真开的话恐怕里面就会写满了很多很污……或者很多（打码）的内容，就算不会被上头盯上，还是会被部分正常读者唾骂的。以前合刊“魔鬼大辞典”栏目收录了一些比较粗俗的词语被读者写信吐槽过，考虑到这些，我还是决定自重一点。

Email BronyLaLa：杂志社的各位叔叔阿姨们（雾）你们好，不知道像我这样一台主机都没有还坚持买你们杂志的读者有多少（其实还是有台PSP的）。转眼已经来到高三，还有六十多天就要迎战高考了。本来打算高考完了入手台PS4的，但是最终还是决定买台好点的笔记本，毕竟上大学总不能扛台电视机去吧→_→不过倒是可以买台PSV，也不枉我看了你们这么多期杂志。六月份的那期不知道能不能来个暑期必入游戏推荐这类的专题。

作为过来人就在这里真诚的告诉你——放心一切迟早都会有的，而且暑假期间我们向来都会奉上内容满满且“加过料的”暑期特刊，保证满足您的各种需要！

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

编辑部 游戏风向标

黑暗之魂Ⅲ｜4人

巨剑流终将逝去，只有翻滚神教，永恒留传。

——凭着一把单手剑和翻滚打通关的三日月如此向后来者们传授《黑暗之魂Ⅲ》的通关秘籍。

瑞奇与叮当｜4人

让我们下个重制版再见！

——当看到《瑞奇与叮当》中的某个NPC说出如上台词时，乙太才明白这一切都是套路。

星之海洋5 忠诚与背叛｜3人

我想和程序员谈谈心。

——在玩《星之海洋5》跑地图的时候秋沙雨面对需要一边按住×键一边推动右摇杆转镜头的键位设置表达了以上感想。

妖怪三国志｜3人

为什么每次待机行动都要等抽牌，每次放必杀技都要玩小游戏！

——幸好初心者发现这个游戏几乎可以盲打A键通关。

Email 没事吱一声：打丧尸的游戏玩得多了，就会不自觉地产生一种“迫害妄想症”，总会幻想某一天突然爆发了丧尸病毒，全球人口骤减，一个城市就只剩下几个人的样子，而我就是这其中之一。如果人口只剩这些的话，我想一个城市储存的电能啦、水源啦、超市的食品之类的，应该也足够几个人用几十年的消费吧？那样我就可以每周去无人看管的超市搜刮一番，然后就一直宅在家中光明正大地打游戏了。嗯，真是不错的妄想。

在很久之前小编曾经一篇名为《丧尸生存手册 中国版》的文章，里面有说过一旦危机爆发，只有两种结果，要不就是危机快速被镇压，要不就像读者你说的那样世界末日。但鉴于中国住宅的特殊性，里面的人倒是挺安全的。不过读者你真的想要这种世界吗，再也没有新游戏推出了，而且最根本的问题是：电力并不能储存。

不过我看不少丧尸题材的作品中，发电站就算没有人也是可以自行运转的呀？

那毕竟是剧情需要啦，实际上真的有如此大的灾难爆发时，就算发电站还能运行，也往往会被某些别有用心的组织占领，毕竟在末世资源大于一切。所以在这个大前提下，想要安心宅在家中打游戏是绝对不可能的。醒醒吧，阿宅！

Email 心中一片草原：看了 VGtime 的新闻才知道原来《生化危机》已经有 20 年历史了，当年在包机房只能站在别人身后围观的小 P 孩，现在也是一把络腮胡了。不过大概是玩游戏的人心态都比较年轻？所以并没有觉得时间一下子已经过去了这么久，每次都是各种纪念活动出来之后才反应过来原来已经过了这么多年了呀！但当我得知 Capcom 要把《生化危机》的 4、5、6 代全部搬到 PS4 和 XOne 平台，再回想一下长期以来 Capcom 不断“搬砖”的行为，我怎么有了种被人下了套的错觉呢？（也许并不是错觉？）

同感，真没想到当年在包机房玩初代不敢回家的小学生现在就长成了我，只是没有络腮胡，噫。

又看到《生化危机 4》，再想想著名制作人三上・海德拉・真司，你就知道是什么回事了。

最近的《生化危机》重制实在是太多了点，《0》、《1HD》、《4》、《5》、《6》，全部都是重制作品，惟一沾边的新作就只有打着系列名号的《生化危机 安布雷拉军团》，Capcom 也是让人越发看不懂了啊！

猛拍一砖

Email symphoniaps：拿到 392 期习惯性的先翻看“读编往来”，突然觉得这第一页的大图有点眼熟啊？难道不是 390 期用过的那张？小编们就算想安利《舰娘》也不能采用如此手段啊！

呃，这并不是小编们在恶意安利，确实是我校对把关不严所致。因为读编第一页的大图是由木仙老师绘制的，往往都是在截稿当天晚上才会传到编辑部中，而此时“读编往来”的其他内容都已经排好，只需要把新图替换掉旧图就可以。但在上期杂志制作时，我一时疏忽忘记督促美编将此图替换掉，才导致了这个 BUG。没啥好辩解的，只能跪请读者们原谅了 m(_ _)m。

Email 吃饭睡觉打怪兽：听说微软在 3 月中旬又搞了个大新闻，似乎打算向索尼递出橄榄枝，如果索尼肯接的话，Xbox 和 PS 系就可以跨平台联机了。小编们对此作何看法？我个人是觉得理想很美好，现实很骨感啊，这关乎到利益上的事，怎么想都不觉得索尼会同意呢……

就自己而言跨平台联机就算实现了也没什么大影响，反正国内这网络环境自己不管在哪个平台都联不上 555。

Email 好人：小编好，距上次来信差不多有一个月了，游戏玩的不多，但翻阅《游戏机实用技术》还是必须的。先聊聊游戏吧，之前玩了《潜龙谍影 崛起复仇》，其爽快、暴力的战斗风格十分迷人，一路斩杀的过程十分有成就感。因此，三周目通关后，心里便盼望着类似的大作赶快出现，果然不久，《尼尔 人造人》强势登场，其主角“TWO B”的身上依然能看到雷电的影子，尽管敌人类型略显单一，但绚丽而又不失震撼的招式再次让我大饱眼福。话说白金工作室真不是盖的，余温未过，《变形金刚》再次带领汽车人展开了殊死搏斗，带感的战斗弥补了人物较为二次元的设定，让我童年的经典再一次燃了起来！（看完 391 期白金工作室的介绍，准备把剩下的大作挨个补完。路漫漫其修远兮，我将努力拿白金）。

个人感觉最近《游戏机实用技术》的栏目内容增加了。不知道是不是 UCG 还出版其他像《模魂志》等杂志的关系，像“买买买”、“多边共享”等栏目也应该来自其中吧。让《游戏机实用技术》的内容提升的确不错，从以前单一的讲攻略，到后来慢慢的多元化发展，“花一样钱，买三样”果然是读编共赢的手段啊。希望 UCG 丰富度越来越高，让不止是看攻略的读者们爱上这本书，更要吸引拥有广大宅文化的团体；降低读者的门槛，提高内容质量，是我坚持为你们点赞的动力！

话说这位读者是不是和我们不在一条时间线上呢，《尼尔 人造人》明明还没发售吧。不过白金工作室最近一段时间可谓高产，各种外包作品层出不穷，确实能让玩家们过足瘾。不过就最近的几款动作游戏来看，游戏的变化还是略少，希望接下来的《忍者神龟》能够让玩家有点惊喜吧。；另外，提高内容丰富度也是我们一直在进行的工作，也谢谢这位读者对于杂志的支持和建议。

Email liboxiaobbei：鄙人超级喜欢 UCG 的《指间方圆》，但是需要等三期才有薄薄的一本，啊啊啊，强烈要求加厚啊！加期啊！

首先感谢这位读者的支持！《指间方圆》确切地说是两期一本，由于杂志的重心毕竟在主机游戏上，别册方面主要还是以小而精的内容为制作方针，当然，关于加期的和加厚的问题也正在积极地商讨中。

UCG 观影团

沉寂许久的 UCG 观影团终于等来了一部全体编辑都愿意走进影院的超级大片《蝙蝠侠大战超人 正义黎明》! 虽然小编各自都分属不同的阵营，有的小编也并非超级英雄的粉丝，但大家基本都是看着《超人》的电视剧长大，又都被《蝙蝠侠》的游戏洗礼过，自然会好奇这两位英雄会有怎样的对决。之前小编们也曾组团看过不少超级英雄题材的电影，不过像《BVS》这般在某些场景下小编们齐声发出“我勒个去”的吐槽，某些场景又都忍不住发出“嘿嘿嘿”的猥琐笑声，这种情况着实并不多见啊！

这并不是一部安静或沉闷的电影，但我中途却几度差点睡着！长达两个半小时的电影无比拖沓，故事也不甚亮眼，如果说前半段的铺垫单纯是为了向观众梳理超人与蝙蝠侠两条故事线中的人物关系，尚且可以理解，但是各种“为了装而装”的动作慢镜实在毫无意义，逼格虽高却与电影本身格格不入。而好不容易迎来了后半段的高潮，除了蝙蝠侠的实力划水以及犹如开挂一般的神奇女侠还算令人印象深刻以外，我的脑海中就只剩下 Boom!Boom!Boom!——各种各样的爆炸，汽车爆炸、飞船爆炸、BOSS 更是爆炸个没完，甚至有种在看《变形金刚》的错觉，视觉特效当然没得说，但过渡泛滥的使用不仅乏味，也令人脑袋生疼。

黑暗的基调、油画般的风格、夸张的破坏力以及无处不在的动作慢镜，我承认扎克·施奈德的电影美学的确赏心悦目，喜欢这种风格的观众想必也会非常满意，但老扎对于剧情处理和叙事节奏的把握，依然无法令人满意。比起那种漫威那种搞笑又搞基，热闹无比的爆米花大片，DC 选择了一条高冷而严肃的路数，这确实更能体现超级英雄们的“神性”，只可惜用力过猛，矫枉过正。

我在得知 DC 要拍《BVS》时就很好奇要怎样创建这两位正义之士之间的矛盾，漫威的内战出发点就很不错，想必 DC 也不会差……吧？影片一开始我倒是挺满意的，虽然超人在《钢铁之躯》中拯救了大都会，但仍不可避免地造成了人员伤亡，蝙蝠侠的愤怒也在情理之中。但当“俩人的妈叫一个名”这种琼瑶梗浮现之后，我整个人都“EXCUSE ME？”了。这转折未免太生硬了吧？老爷你对得起天堂的员(jia)工(ren)吗？在我的想象中，最终老爷应该是在理智上理解了超人“舍小保大”的行为，但情感上仍无法原谅大超，所以虽然能联手抗敌，但仍会时不时地揍上一顿或是损对方几句，不过从电影结局来看完全是我想太多了 orz。

最后还想吐槽一句，你们不觉得本作中的阿福活脱脱就是一老年版托尼·史塔克吗？哦对了，还有，胖本的下巴真好看哈哈哈哈。

其实看这种片的时候我一直没有什么阵营感，不管是蝙蝠侠还是超人都是我非常喜欢的角色。可能是因为诺兰版本的印象过于深刻，本片中的蝙蝠侠总感觉各个方面都要差一截，特别是最后对决时的神转折，如果说之前属于起伏性智商波动，那么这一刻简直就是一泻千里。超人倒是因为之前有看《钢铁之躯》所以没有多少违和感，那种“虽徒有神力，却依然无助”的宿命，面对自身和内心的弱点同样要以命相搏，恰如凡人。盖尔·加朵的魅力演出则让我更加期待《神奇女侠》的电影版，这里不得不称赞一下艾森伯格，可以看得出他真的十分卖力去演绎一个癫狂的反派角色，然而他那张老好人的脸却总是让我恨不起来。

在看本片之前，一定要在心中“去诺兰化”，因为两者的侧重有所不同，如果硬要处处对比只会自找不快。说回影片本身，在蝙蝠侠大喊：“你为什么要说出这个名字！”之前，这个片子的调调还是可以的，后面瞬间和超人一拍即合共同维护世界和平就有点太莫名其妙了，最终战的节奏略显拖沓，BOSS 的无限 AOE 也让人审美疲劳，但本片引出正义联盟的意义大于影片本身，因此对后续作品还是相当期待的。

看电影前的第一感想和看《美队 2》时差不多：这是我成年后第一次看 DC 的电影。整体的观感还是挺不错的，除了最后那段“你娘和我娘同名那么我们就不打了”挺扯的之外……电影的音乐给我印象比较深，尤其是最后一幕的音乐，那鼓声震动的感觉就像是心脏在跳一样，配合结局前几秒的画面感觉特别嵌合。最后就是神奇女侠的吼声特别赞。

看完一个字：服。不是佩服影片的拍摄手法和编剧水准，而是佩服于一部要在电影院向大众播放的超级英雄片可以摆出这么一副“漫画迷看了爽就好”的姿态，各种向经典漫画分镜致敬和加入 DC 宇宙特色元素的桥段层出不穷，然而故事节奏把控的差劲程度和人物冲突安排手法之低劣简直可以令我这个原作粉在内心禁不住大声咆哮“别顾着玩梗给我好好说故事啊亲！”。当然抛开这些问题，片子的亮点还是集中在了精彩的打斗特效和人物造型上，蝙蝠侠独斗众绑匪的一段尤为喜欢，可惜和他头罩上的蝙蝠耳朵一样短。至于神奇女郎的戏份嘛，我只能说酱油高级到了“超特选”的级别也还是酱油，不会变成 82 年的拉菲，所以没感受够盖尔·加朵那高颜值的筒子们还是等着明年的《神奇女侠》吧。至于我自己嘛，已经把爱给了下半年《自杀小队》里玛歌·洛比演的小丑女，就不在这里卖花痴了，攒点膝盖留着明年再跪吧~

在进电影院之前，我就从朋友口中得知他对这部电影的评价很一般，主要是集中在影片节奏过于“前松后紧”。所以在影片一开始，我还感觉良好，以为能够从频繁出现的慢镜头和蒙太奇里面看出来一些文艺片的气息，直到超人和蝙蝠侠差不多直接产生交集，他们突然就要开打了，我才惊觉自己是不是看漏了一些剧情的关键点。（其实是已经看得一脸懵B，差点撑不下去了。非美漫迷的一般观众大概也会跟我差不多）而我最想吐槽的还是，超人大战蝙蝠侠的原因居然在最后干脆就变成了救老妈。当亲情在剧情里面插一脚的时候，注定就会成为激发矛盾的决定性作用，那么前面探讨了半天的正义和崇拜，给人的感觉好像就是为了让蝙蝠侠战起来而硬塞给蝙蝠侠的锅了……

另外比起很多人在网上刷的胸肌和大腿，我反而比较关注超人的——双下巴，以及他为什么不戴眼镜的时候不会被人认出来（至少他老板似乎没能认出来）。

看完这部片之后，我对这个版本蝙蝠侠的坏印象除了那张看上去脸很“胖”的宣传海报之外，还多了一个SB的标签。最初听饭老板安利的时候超人和蝙蝠侠是因为理念不合才打起来的。这部片里虽然也有这方面的描述，但主要原因是被人利用，我不知道原版是这样还是电影魔改，但蝙蝠侠老爷子居然这么轻易就被利用了，果然是SB吧。作为他们决战导火索的那场爆炸，明眼一看就不是超人所为，放着设置炸弹的人不管偏要去找超人算账，我只能说老爷子这是爱得深切。而且明明打个你死我活，怎么超人把自己的妈喊出来之后就瞬间和好了呢，果然是因为蝙蝠侠在另一个片场……？

关于本片的详细观感，我在杂志的微信平台上发了一篇比较详细的文章，所以这里就不说了，大家去看微信好啦！好吧，八老师饶命，我写还不行吗……

从意义上讲，本片虽然将蝙蝠侠和超人这两大漫画世界中的巨头拉在一起做了一次世纪大对决，可是从本质上讲其实本片还是在为接下来将要上映的《正义联盟》服务，片中加入的大量彩蛋，以及对DC漫画宇宙的铺陈其实很大程度上都没有顾忌非粉丝向影迷的感受，所以观看本片时要不然就放弃对剧情的理解单纯欣赏特效，要不然还是稍稍做些功课才能真正体会到影片的魅力所在。所以本片的这一特质也在票房成绩上得到了体现，美国本土超3亿的票房成绩尚算合格，但在DC文化相对并不普及的国内，截止到本月中的仅有5亿人民币的进账。

至于对个人而言，对本片还是相当满意的，黑暗深沉的世界观，加上扎克·施耐德独具匠心的导演功底，《超蝙》成为了一部不同于大部分超级英雄电影的影片。

附赠读者点评（大量剧透+猜测）

Email 哥谭市的知更鸟：毫无疑问，《超蝙》中正联三巨头同屏抗敌的剧情，绝对可以说是震撼人心。此外还有二少的制服，小闪的时间穿越，电子人和海王的小视频，都让狂热的粉丝们热泪盈眶。同时大本版的老爷更好地展现了蝙蝠侠在侦查、格斗等方面的能力，尤其是飞车追逐战和老爷救超妈的战斗真是让人大呼过瘾，特别是后者的打斗以及在打斗时对老爷的小道具的运用，我给它打满分！除此之外，身穿噩梦装甲的老爷让我感觉回到了《黑暗骑士归来》，五十多岁的老爷和大超在雪地里以命相搏。虽然老爷的装甲并没有像钢铁侠的维罗妮卡那样高端和帅气，但加以时日，我想老爷的局外人、地狱蝠、芬里尔等装甲一定也会登上荧幕。

虽然这部电影中也存在着一些问题，例如对故事背景的描述较少，还有老爷的性格为何会变得如此极端，他二十年的义警生涯为何只有寥寥数笔的介绍，小卢瑟带有丑爷些许疯狂是否能让粉丝接受等等。但是我仍然要给它一个很高的评价，一部分原因是因为这部电影来之不易，实在是等了太久了；另一部分原因是这部电影略显仓促，是DC对漫威不得不做出的回击。所以我还是希望诸位以宽容的心态来看待这部作品，并且对后面几部电影抱有期待，毕竟好戏才刚开始。

另外，我想诸位对影片中老爷的噩梦和小闪的提醒有着很深的印像，因为达叔上线了！为此，我甚至脑补了下一部的内容，大致应该是老爷和WW等人组好了队，准备迎战达叔，但是由于新队伍缺少磨合，最后失败，达叔将大超洗脑，使他误以为露易斯爱上了老爷，然后占领了地球，最后露易斯在“爱”的呼唤下清醒了过来，赶跑了达叔，或者是露易斯在战争中意外身亡，大超心灰意冷，感觉整个世界都崩溃了（因为大超说过露易斯就是他的世界，而且噩梦里的大超真的好像不义超啊！有木有！）所以投奔达叔，进而统治地球，而老爷则在小闪和钢骨的帮助下（一个可以穿越时间，一个可以空间折跃），穿越时空救了露易斯，然后带领队伍反败为胜打跑了达叔，建立了正联。没错，应该就是这样。

Email ifeelu：UCG的电子阅读又增加了新渠道，APP阅读体验非常不错。个人建议，像《游戏·人》这种探讨游戏文化的刊物，多年前的文章至今仍同样有阅读价值，完全可以把往期全部电子化出售。比如我就很想把第1到30期的《游戏·人》收全。往大了说，把《游戏·人》甚至UCG所有往期电子化保存，也是国内电玩出版界不可多得的珍贵史料。小编们不妨考虑从《游戏·人》做起，本人一定是买买买~

目前我们的确在进行这方面的努力，不过一些比较老的杂志的确比较难进行电子化，因为当年制作杂志所使用的软件和格式都和今天我们在使用的形式有很大的区别，所以要转化成可以登上电子书的格式存在一定的困难，目前我们还在研究如何去克服，请大家耐心等待一下，说不定很快我们就可以让大家看到往期《游戏·人》上的众多精彩内容。

Email 永不言败：《游戏机实用技术》这本杂志我从第380期才开始买的，才买了10期而已，总感觉有点少。也正是因为这样，我成为了我们班惟一一个愿意购买且愿意共享给其他人看这本杂志的那个人。顺便一提，我们班49个人，然后几乎二十几个男生成天吵我要借来看看。

上次微信作传阅率调查也有不少读者表示杂志会和同学一起看，其中不乏杂志被看到散架的悲剧。想起当年我上学的时候，买一本杂志也是全班传阅，然而总有上课看书不小心的被老师发现，结果没收以后，书刊供应的源头自然直接指向我本人。所以我也就成了教职员办公室的常客，为此也挨了不少老师的批评。现在回想起来老师毕竟也是为了我们好，不过收我的那些杂志毕业了你为什么不还！

Email qjtqzj：看到392期UCG里玩《奶排3》的4人里竟然有八老师，这不禁让我瞠目结舌啊！难道八老师是百合？！八老师平时喜欢穿Lolita不是为了撩弟，而是为了撩妹吗！话说392期的封面简直让我鼻内壁毛细血管大范围破裂啊，这也让我的同学认为我是个大绅士，请问贵社要怎么赔偿我的肉体与精神损失费呢？我不会要求太多的，一张《奶排3》的碟就行了！

我不但玩了《奶排3》，而且攻略也是我写的呀~百合算不上，内心绅士倒是不假。不过我不太喜欢二次元那种隐晦的擦边球（比如《闪乱神乐》之流），还是像《奶排》这种直球更对胃口。讲真我喜欢美少女完全是出于对美的本性追求（认真脸），真的没有什么邪恶目的。请读者大人们务必相信我的诚意。

Email MINE* MIKU： 问小编们一个问题哈，之前在得知《精灵宝可梦 日/月》有中文后，激动的不得了，网上也在说港版不锁区，这不是买买买的节奏？但这几天网上有新闻说港版不锁区是造谣，到底哪个是真的啊？

关于“宝可梦”官方中文版的问题，就先说结论吧。目前能够确定的是，所有版本都会内置中文语言可选，包括香港引进的日版（俗称港日版），但“港中”版只有等到发售后实际测试，才能判断是否依旧锁区。游戏刚公布时之所以会说“港中不锁区”，是因为有在任天堂工作的网友暗示这次可能不锁区，但他也始终没把话说死，算是半个谣言吧。如果有港版机器，又有心想要支持港版，那么首选当然是有中文包装的港中版。日版机器的选择有两种，第一是港日（可能带有中文说明书……），第二就是我们通常买的日版。

Email 疾风之翼： UCG的小编们你们好。最近在诸位的安利之下我也入了LL教，算是赶上了μ's的末班车。感觉最近号称“大家一起实现梦想”的LL火得有要发展成“第三新幻想乡”的趋势了（第二？当然是《舰娘》），不知各位有没有趁此机会做一篇专题的想法？此外本人也趁此东风写了一篇同人文，不知能否投稿给贵刊或者贵刊的兄弟刊？

恭喜入坑！我虽然不是从她们的第一张专辑就开始关注，不过看着她们从小剧场的First Live一路成长直到Final Live站上东京巨蛋的舞台，从一开始无比正常的果鸟海生放送，到后来全员忘了吃药的“EFC搏击俱乐部”和“希果百宝箱”等等，实在是感慨万千。虽然想要说的，想要分享的很多，不过UCG毕竟还是以游戏为主的杂志，专题什么的大概只能等到有合适时机和内容时在做了。至于同人文的话，可能更适合《游戏·人》，如果你自己的文笔有信心的话，不妨试着投稿吧。

Email Blue_Andreas： 在上期杂志中看到三日月小编在纽约关车门，心里那个慌啊，狠不得马上就玩上《全境封锁》，不过就算我那Steam上有《全境封锁》，奈何家里那台PC的渣性能，我怕我玩着玩着就把机箱砸了（笑）。今年寒假末尾那几天《全境封锁》开放性测试我还玩了一下，全程帧数稳定，稳定11帧（这就是为什么我想把电脑砸了），不过凭着我对RPG、TPS和开放世界的大爱，边玩游戏边逛纽约也让我欲罢不能，所以我一咬牙，硬是顶着网络和帧数的双重压力，攒了半套紫装和半套蓝装，我已经很久没有对一款游戏如此执着了（上次是《泰坦天降》），这种期待游戏发售的心情和玩上游戏的那一瞬间的喜悦心情真的很棒。最后吐槽一下，本刊不是国家正规刊物吗？上期那张《奶排3》的福利图怎么回事？！（喂，110吗？这里有人飙车，局面已经控制不住了！！请求支援！）

《纽约关车门》的确是个相当不错的游戏，前提是你得受得了土豆服务器和买游戏送BUG的育碧这两点……但是历经千辛万苦玩上心仪游戏的那种感觉的确是棒的啊，那心情就和当年高考完后立即回家玩PS2一样（望天）。至于《奶排3》的福利图嘛，跟游戏相比这根本不算福利啊好不好，非常纯洁，毫无问题，你们这些读者啊别总是看到车就想开。

Email HeavyRain： 亲爱的小编你们好。我是UCG的忠实读者，很冒昧的写了这封信，想说一下关于《潜龙谍影终极档案》的问题。我是一只高三狗，当初并不知道有《潜龙谍影终极档案》这本书，好不容易回家上了次网，发现了UCG竟然出了《潜龙谍影》的资料集，激动得立刻就要买！可是已经被奸商买断货了……现在最便宜的都要快100块一本呢。请问能加印一些么？一定有很多读者像我一样还没来得及买就买不到了。

不少读者也问过这一个问题，由于当时书刊的热销，我们也紧急加印了一批，但目前综合各方面的原因，我们暂时并没有加印的计划，虽然实体版没有加印计划，但可以通过我们的官方购书应用“UCG”来购买电子书，不仅价格比实体书低，而且还有各种减免的活动，大家不妨以这种方式购买。

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖： PS4中文版游戏

《索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士》

各类主机专辑4本

问卷调查

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. 你对 UCG 电子书今后的发展有什么建议吗？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016 年 4 月 23 日，以发件日为准。

387 · 388 期奖品

大奖：PS4 国行游戏

《撕纸小邮差 拆封》1 张

各类主机专辑 4 本

《撕纸小邮差 拆封》得主

蘑菇　　黑龙江省

主机专辑得主

肖子傲　　广东省

黄毅华　　广西玉

285885138@qq.com

清风

1137030920@qq.com

哥谭市的知更鸟

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com

官网在线购书频道 b.ucg.cn

UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

视频关键帧

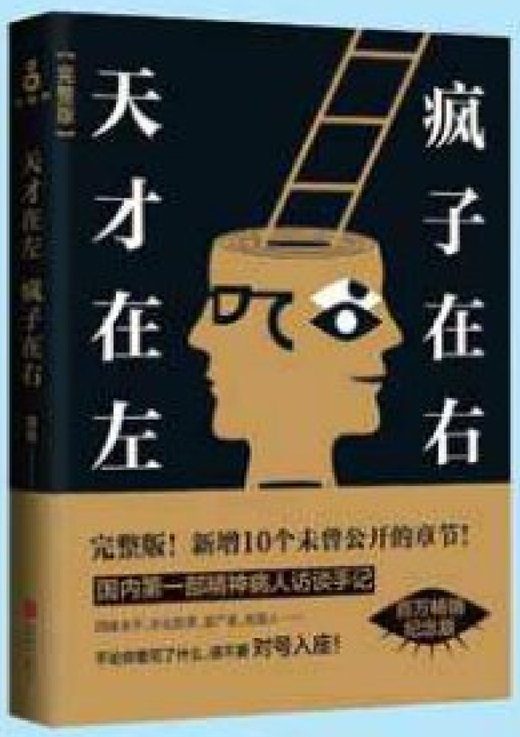
主持人：布洛

大家好，我是布洛，欢迎观看本期的视频关键帧，这期由我来给大家讲讲视频部的趣事。

由于上期被吐槽全程打广告，所以这期我决定依旧认真的打广告，哦不对，认真的写近况。

最近视频部的内部情况为，林克斯依旧认真做着《买买买》和《最上游》，雪楠大大沉迷于《街霸Ⅴ》然后时不时来一句“你不是去年就说过要买 PS4 么”（呵呵，我去年真的有说么？我以为我是前年说的）最大的改变算是 SOS 君，他突然变成了一名有追求的小粉丝，疯狂的追着“1931 女子偶像乐团”的“小星”女神，不对，是“小呆”（此梗来自于，某天 SOS 发其偶像小呆女神的美照，被文编哪尼神回复，这不是编辑部的“卯星团”么？其实吧，仔细看看还真有点像，哈哈。图我就不爆了，怕被打，你们自行脑补╯ _ ╰）不过，还是要恭喜 SOS 同学找到了自己的人生追求和和终极目标，给我们带来更多的嘲讽理由和笑料。

至于我呢，由于没有人生目标，又觉得生活不能只有视频和广告，就给大家推荐下最近看的书吧。很庆幸最近看的不是“45 度角仰望天空”之类的文章，才敢这般光明正大的推荐。最近看的书是国内首部精神病题材的小说《天才在左 疯子在右》。看吧，不止看郭敬明的书吧，好歹我也是看过尼采的汉子，不对，妹子。虽然现在已经完全不记得讲的什么了。言归正传，还是讲讲《天才在左 疯子在右》吧。本来是 2012 年就想看的书一直拖着没看，结果偶然从朋友的书单里看到，总算能有缘相见了。然而朋友两周看完的书，我花了两个月才看一大半，哈哈，所以就浅尝辄止的介绍下吧。本书是作者以访谈录的形式记载了生活在另一个角落的人群（精神病患者、心理障碍者等边缘人）等的心理情况，就像打开另一扇大门一样看到了稀奇古怪的思维和丰富多彩的世界。当然，我一直都相信，这个世界上的正常人都会有所谓的精神病，只是我们伪装的比较好罢啦。书中除了多重人格，四维虫子，玛雅文明之类的，还有涉及量子物理学，多平行宇宙等等。印象最深的，有一位“时空旅行者”认为自己是通过量子泡沫从别的一个较先进的宇宙穿越而来的，用引力场把精神压缩转化成信息数据而进行的穿越，而又因在地球上找不到自己存在宇宙的脑波信号而回不去了。虽然最后被鉴定为精神病，但其依据和理论却很容易让人信服，至少我是信了。而作为地球上最孤独的旅行者，他大概永远无法找到自己的同类，也回不到心里的故乡吧。书中还有人提到在自己衣服上面装众多摄像头以便来从不同的角度看世界，以及时间的尽头，重生等另类思维。所以对各种物理学，哲学，宗教学感兴趣的童鞋推荐去看下。但是，慎重提醒，书中所有的存在都是一种思维，没有经过科学认证的，所以当作科幻小说看看就好，千万别进行深入推敲。个人觉得，作者只所以写的太浅辄，除了物理以及其它专业知识有限外，也害怕走火入魔吧。



转眼四月已经过半了，刚好看完朋友推荐的动画《四月是你的谎言》，唯美的画面有点像新海诚的风格，以钢琴和小提琴为中心的作曲，以及合情合理却又扣人心弦的剧情。除了了解更多的音乐知识，听到很多好听的歌曲外，更重要的是里面都没有坏人，就像我们的成长，其实一路都没有坏人，只有全力以赴的人。喜欢音乐类，唯美风的玩家不要错过哟。

好啦，结尾又要广告啦，2016 年三月份的月旦评和最新一期最上游都已经出炉，土豆搜狐 B 站都有我们的频道，各位记得去看哟。希望大家多多关注我们视频部的节目，我们下期见。

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

胜负师

【铂】自从工作重心转移之后，这几年除了奖杯攻略还能陆陆续续写一些，做的大攻略一只手就数完了。这次因为《PS 专门志》有两个特别对口的游戏——《暴雨》和《战场女武神》的重制版，所以短时间里爆肝整出近十万字，这酸爽超乎想像！虽然重温了十年前的工作状态，有种年轻了的错觉，但脖子的理疗进入第二个疗程让我又不得不面对现实，唉……

【金】不知有多少人还记得《暴雨》主角之一——FBI 侧写专家杰登，想必他那套火星科技般的眼镜＋手套令不少玩家叹为观止，而这套六年前假想的警用 ARI 设备（自带游戏功能）和现在炒得火热的 VR 概念简直如出一辙。想当年为配合体感热潮，《暴雨》还出过一个 MOVE 版，如今有没有可能再出个 VR 版的《暴雨》，或者新作《底特律》直接就对应 VR 呢？有所期待。

【银】老玩家玩重制版，特别是本身素质比较高的游戏，会有一种别样的感慨，有把过去曾感动过自己、影响过自己的老游戏全都好好重温一遍的冲动，就像影迷们复习老电影那样。受限于老游戏不好找，也可能老主机已经无法正常运转，重温老游戏的门槛要高于看老片。据说 UCG 的直播间最近要开始播老游戏了，大家不妨可以多关注一下。（斗鱼房间号 65415）

【铜】这期要感谢一下李荣浩同学，有他的歌陪我加班，好像就没那么困，也没那么急躁了。推荐给和我一样的深夜加班党。

本期个人签名

不做无用之事，何遣有限人生？

梦叶

@比起 4 月痛苦的赴死，我果断选择了弱者的道路，《瑞奇与叮当》的白金过程简直是轻松＋愉快，全程“噼里啪啦”一路火花带闪电，而且游戏到了第二个星球就有明显的续作暗示，看来 PS4 版的《瑞奇与叮当》三部曲合集指日可待啊！

@本以为今年没几款要入的游戏，可以将钱存下以备战 P S V R，没想到期间又陆续公布了几款作品都是年内发售，还有像《忍者神龟　曼哈顿变异体》这种公布没多久就要发售的个人钟意之作，算来算去这哪还存下钱啊，4 月底还有千大爷的乍得沙赫人要补款，我怎么就管不住这手呢！

本期个人签名

脂肪含量上升确定，气温回升确定，恢复训练开始！

三日月

《黑魂Ⅲ》再次继承了系列的优良传统，存档在不同版本下不通用，拜此所赐我把《黑魂Ⅲ》这游戏通了两遍。不过不知道是不是因为已经知根知底，第二次通关只用了不到 12 小时，不得不说我真是变强了（并没有）。

由于这段时间基本都耗在《黑魂Ⅲ》的缘故，导致其他游戏都不太会玩了，例如玩《瑞奇与叮当》的时候遭到敌人攻击就下意识翻滚（然而并没有翻滚键），《全境封锁》的时候就按着 × 键冲刺……这期完了之后我要找个 Galgame 玩玩缓缓劲才行。

最近还用了一点空余时间读了一下《全境封锁》的周边集《纽约崩溃》，发现这个游戏的伏笔多得惊人，甚至还藏了点密码什么的，书里面的很多伏笔甚至连游戏现在的剧情都没有涉及到……所以说育碧你们啊还是转行去写故事书比较好。

二上黑魂

本期个人签名

赞美太阳！

八重樱

★这《绝体绝命都市 4》是不是被诅咒了啊？原本预定 2011 年 3 月发售，结果赶上日本东北地方太平洋近海地震，只得宣布开发终止。好不容易熬到 2015 年年底，再度公布《绝体绝命都市 4Plus 夏日记忆》，转年 4 月又发生了熊本县 7 级大地震。这游戏是不是又要……？扶额。不过好在这次熊本地震伤亡情况并不算严重，只可惜阿苏神社完全坍塌了，我还没有机会去看一看。近几年地震频发，更让我感受到了大自然的残酷无情。人口损失自不必多言，很多名胜古迹也随之崩塌同样令人心痛不已。所以趁着年轻，趁着有闲钱的时候，想去哪里就去哪里看看吧，别给人生留下遗憾。

本期个人签名

我们不会害怕，不会恐惧，只要你在我身边，站在我身边。

筒子君

因为负责了微信内容推送的工作，目前每天都需要在下班前对当天的新闻之类的进行整理，当然也少不了做一些独家内容，这也导致了每天稍微一忙再看看时间就差不多到晚上八点了。搞定推送后，一边玩游戏一边守着电脑回复读者，不知不觉就到了十点钟。有时再干点别的事情，回宿舍也差不多次日凌晨，如此一来发现自己已经很久没有早早睡觉了，当然其实想不想早睡还是在自己，不过现在确实已经养成了晚睡的习惯。自此保持了一年亚健康生活状态，彻底沦为了不健康熬夜作死流。

除了游戏和工作外，四月新番终于等到了 JOJO 的第四部动画，到杂志截稿已经更新了三集，不得不说这一次的 JOJO 在制作上风格更加鲜明，色彩和分镜的设计简直不能更赞。除此之外，还被安利了不少别的动画，不过由于能用来看动画的时间并不多，已经不厚道的在悄悄祈祷可以有一两部突然烂掉来解放我工作外的时间了。

本期个人签名

用了一年成功适应编辑部作息时间。

宇宙人

☆很多年前我还在 Levelup 论坛写攻略的时候，通常新作一发售或者提前偷跑，我就第一时间开始玩并且制作攻略，顺利的话能在游戏发售当天或者之后的两三天内写出攻略。虽然很累而且难免要翘课，但看看自己的攻略跟游戏是差不多同步发布的，心里就会有一种难以言喻的自豪感和喜悦。反而是开始当编辑之后因为杂志贩卖周期的缘故，成品带到大家面前的时间总是会比网上慢一截。所以这次有幸提前拿到了《火箭鸟 2》的游戏并且顺利制作了同步的攻略，内心并没有先人一步玩到游戏的优越感，而是一份久违的喜悦。

★很多年前还在学校里的时候(怎么又是这个开头结构)，不记得是前辈还是老师跟我说过“你知道为什么计算机采用二进制运算吗？因为只有 0 和 1，不是 yes 就是 no，这样才适合严谨的逻辑运算。”因此这么严谨的系统是不存在“随机”的，所谓的“随机”都是经过一系列公式去计算出来的“伪随机”。因此大建也好，扭蛋 10 连抽也好，并不存在所谓的玄学，有的只是科学。然而为啥我就是建不出大和 & 扭不出 SSR 呢……

重获欢喜

本期个人签名

今天课金了吗？并没有！

初心者

不得不承认，所谓的“平台 +APP+ 内容 + 服务”趋势，在这几年真的给各行各业都带来了天翻地覆的改变。要想从新事物获得好处，每个人都应该去学一下，试一下。而越是传统的行业，如果不想被过早地淘汰，就越应该要去迎合，甚至去创造新的价值。不过跑在前面带路的往往是 IT 行业，是一群技术极客，这注定了他们很可能是在闭门造车，不太了解用户的普遍心理，更难以精准地把握每个行业的需求。

之所以写这些，是因为我最近受到了一些 GTD（Getting Things Done）和用户体验的刺激。后者是我一直颇感兴趣的东西，前者则是几篇很有说服力的文章。文章的作者写出了自己的实践心得，比起老外提出来的概念更值得参考。然后我就按那里面说的方法，试着把身边的信息整理了一遍。结果发现，手机通讯录这种东西已经老得不行；QQ 已经沦为了在群里斗图和跟陌生人短暂联络的地方；微博已经完全没有三次元的人在用，而且充斥着广告和莫名奇妙的信息，你用鼠标滚轮的时间比起获取有用资讯的时间还长，于是我清空了关注，连 APP 都删了。最后鉴于用微信的人实在太多，可能还在发红包的微信群比其他通讯录还要靠谱一些，所以我就把微信留了下来，而且继续将只有各种自拍和亲友推广、心灵鸡汤的朋友圈设置为“停用”。这么一来，说不定我以后就有了更多的时间去打游戏了。（逃）

本期个人签名

顺其自然。

纱迦

★上期提前玩到了《量子破碎》，不过由成就列表，导致我打的时候都不知道自己还差什么成就。结果等到游戏正式发售后一看，原来只差一个最于是手轻松搞定全成就。说起来《量子破碎》的故事确实有趣，整个故事的时间轴完全没有办法理清，只能按角色来一个个描写。游戏最后有着很明显的伏笔，也不知道续作什么时候出。这里也衷心希望如此佳作能够早日推出续作。

★最近在编辑部的广东吃货带领下，发现了一家不错的鸡煲店。周末带上家人一起去吃，结果全家惊呼价格不贵味道好分量足。吃得甚是开心，但是吃的过程中是做饮食生意的）先后和两拨人发生口角并大打出手，那场面实在令人记忆犹新。然后出门又看一位疑似精神病的中年妇女对着一棵树学叶问打木人，那场面实在是有些吓人。

本期个人签名

今年最恐怖的噩梦：梦到《神秘海域 4》不好玩。

哪尼

◆时隔一年，再次遇到了截稿日搬宿舍，简直就像是无法摆脱的宿命轮回一般。去年是由于蛮横无理的房东老大爷硬是把我们赶了出来，而今年原本以为房东是年纪差不多的妹子会通情达理一些，没想到给出的理由是交房日期必须是良辰吉日……而我在写下小编寄语的这一刻，正是刚刚把东西搬完后连饭都没来得及吃，便又急匆匆赶回公司，在负责编辑和美编的催促下，怀揣着无比抱歉的心情挤出这一小段文字。

◆四月份发生了太多的事情，原本还沉浸在刚刚看完 Final Live 转播的兴奋中，没想到转眼间却出了一件令人错愕的“大事”，具体是什么相信我不说大家也都很清楚了，而事件发酵到现在，依然没有一个明确的结果。总之，希望各位小姐姐们一切都好。

本期个人签名

我只能说，无可奉告！

秋沙雨

☆这次《TOB》的发售日早得令人咋舌，原本以为《TOX》时的 9 月已经够早了，没想到《TOB》居然还要比《TOX》早一个月。不过也能理解 BN 的想法——毕竟谁都不想和《FF15》正面干上。

★在发售日出来的当天晚上就订好了 Ebten 限定，这次的 Ebten 限定居然不送杯子，着实令人感到惊送娃娃还真的差不多成了《传说》正统续作 Ebten 的一个惯例，就和 Lalabit 送粘土小人是一个道理。

本期个人签名

当我回过神来时钱包已经空无一物。

乙太

好不容易等来了今年第一款能够让我认认真真玩的 RPG——《星之海洋 5》，但也像此前的《求生档案》一样，再一次被 3A 浇了一盆冷水。倒不是说游戏真的有多烂，而是游戏缺钱赶工的痕迹实在太严重。不要说和一些欧美大作比，就连一些日厂的二线 RPG 的诚意都要比《星海 5》足。虽然我也想认为游戏的素质受到了开发周期与经费的限制，日本市场也着实不够景气，但是对于开发商的信任已经无法再挽回了希望厂商如果没有十足的把握的话，还是不要把出来糟蹋了。

本期个人签名

又到了为暴雪爸爸掏空钱包的时候了。

稀饭

【游】坦白说，我以前不太喜欢 MOBA 作品，一个原因就是它们身上有太多 RTS 的影子，而我非常不习惯拿着鼠标一通狂点来指挥自己的英雄走位，但就算后来有《九阳神功》和《神之浩劫》这样的作品，游戏的整体手感仍然摆脱不了 MOBA 的影子，反倒是本月公测的《为战而生》的确让我感到了一点 MOBA 的乐趣。不过这款游戏目前对抗模式当中的竞技元素仍然是集中在推兵线和英雄之间的互相对抗，感觉在策略复杂度上和一般 MOBA 比起来还是有一定的差异，所以我还是在观望当中，希望日后公布的新地图上有更为有趣的战斗内容。另外，网实在太差了，2K 你们连土豆都买不起了吗！

【剧】《夜魔侠》第二季看毕，仍然是意犹未尽，不过感觉这一季夜魔侠自己本身的故事较弱，反倒是艾丽卡和惩罚者的表现都相当赞，但是最喜欢的却是只有一集多戏份的金并，短短几十分钟的剧情里尽显枭雄本色，阳谋用得霸气十足，真不愧是“金霸王”，遗憾的是不知道在《杰西卡·琼斯》第二季和《卢克·凯奇》第一季里还能不能看到这位“金霸王”的精彩演出。

【书】本期的阅读时间除了留给正在追的小说，都放在了马亲王的《龙与地下铁》上，揉合了现代元素和神话设定的故事读起来极其有趣，真心推荐大家找来看一看。

【画】追了一段时间的漫威和 DC 后，这一段时间我决定换一下口味，看看已经被我错过了很久的神作：《Hellboy》！

本期个人签名

又到了雨水充足的季节，该考虑去游泳了。

伽蓝

第一时间去看了迪士尼的新片《奇幻森林》，不得不说现在电影的特效真的一年比一年好，各种动物都到了以假乱真的地步，可惜的是片子剧情太低龄向，基本是看了开头就知道结局的套路，不过在这个片子里面，童星尼尔·塞西的表演真的不错，我看好你。

离 E3 还有 2 个月时间，各路的消息就显得有些迫不及待，个人比较关注的《泰坦天降 2》放出预告片确认存在，估计 E3 就是演示 + 公布发售日了，而几乎年年都“被”预测的《荒野大镖客 2》更爆出了完整的游戏地图，看来也是秘密开发已久。相信 E3 的猛料还绝不仅此，就让我们拭目以待吧！

本期个人签名

一次只做一件事。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2016.04.21-2016.10.11**

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期的游戏发售信息中，不少索系平台游戏的中文版都公布了对应的发售日，像《超级机器人大战 原创世纪 月之住民》只比日版稍晚几天，大家不妨稍作等待，而微软看家大作《战争机器 4》也确定于 10 月 11 日发售。值得一提的是《生化危机》20 周年纪念作品《生化危机 安布雷拉军团》延期 2 个月至 6 月 21 日发售。

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	海贼王 热血沸腾	One Piece: Burning Blood	BNEI	动作	美版
31 日	死亡岛 决定版	Dead Island Definitive Collection	Deep Silver	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 9 月					
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 10 月					
11 日	战争机器 4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
28 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 5 月					
23 日	罪恶装备 Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピース バーニングブラッド	BNEI	动作	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
10 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SIE	动作冒险	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
26 日	罪恶装备 Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒーローズII 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	死亡岛 决定版	Dead Island Definitive Collection	Deep Silver	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
16 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	日版
21 日	无人天空	No Man's Sky	SIE	动作冒险	美版
21 日	生化危机 安布雷拉军团	BioHazard: Umbrella Corps	Capcom	动作射击	日版
26 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	超级机器人大战 OG The Moon Dwellers	BNEI	策略角色扮演	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
30 日	黑蔷薇的女武神	クロバラノワルキューレ	Compile Heart	角色扮演	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
7 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦 OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	中文版
28 日	偶像大师 白金星光	アイドルマスター プラチナスターズ	BNEI	音乐	日文版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースⅧ -ラクリモサ・オブ・ダーナ-	Falcom	动作角色扮演	日版
2016 年 8 月					
18 日	狂怒传说	テイルズ オブ ベルセリア	BNEI	角色扮演	日版
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版
30 日	最终幻想 15	Final Fantasy ＸⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－スバ－ニングブラッド	BNEI	动作	中文版
21 日	子弹少女 2	Bullet Girls 2	D3Publisher	射击	日版
26 日	萝洁与黄昏古城	ロゼと黄昏の古城	日本一	平台动作	日版
2016 年 5 月					
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
9 日	数码宝贝世界 -next Order-	デジモンワ－ルド -next Order-	BNEI	角色扮演	中文版
16 日	方根书简	√Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
23 日	卡里古拉	Caligula－カリギュラ－	FuRyu	角色扮演	日版
23 日	萝洁与黄昏之古城	蘿潔與黄昏古城	日本一	平台动作	中文版
26 日	方根书简	√Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
14 日	顶点之人	UPPERS	Marvelous	动作冒险	日版
14 日	英雄传说 空之轨迹 3rd 进化版	英雄伝説 空の軌跡 The 3rd Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イ－スⅧ－ラクリモサ・オブ・ダ－ナ－	Falcom	动作角色扮演	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版
2016 年 10 月					
13 日	神狱塔 Mary Skelter	神獄塔 メアリスケルタ－	Compile Heart	角色扮演	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
28 日	星之卡比 机械行星	星のカ－ビィ ロボボプラネット	Nintendo	动作	日版
2016 年 5 月					
19 日	我的英雄学院 全面开战	僕のヒ－ロ－アカデミアバトル・フォ－・オ－ル	BNEI	动作	日版
2016 年 6 月					
9 日	逆转裁判 6	逆转裁判 6	Capcom	文字冒险	日版
16 日	太鼓之达人 到处咚！神秘的冒险	太鼓の达人ドコドン！ミステリ－アドベンチャ－	BNEI	音乐	日版
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3つの里の大切な友だち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
2016 年 7 月					
16 日	妖怪手表 3 寿司 / 天妇罗	妖怪ウォッチ 3 スシ / テンプラ	Level 5	角色扮演	日版
28 日	智龙迷城 × 神之章 / 龙之章	パズドラ X 神の章・龍の章	GungHo	角色扮演	日版
2016 年 8 月					
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界樹の迷宮 V 長き神話の果て	Atlus	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
21 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	射击	日版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

04.28 星之卡比 机械行星

3DS 平台动作 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A

《星之卡比 机械行星》与3DS平台的前作《星之卡比 华丽三重奏》类似，再次采用了有着纵深感的“双层”舞台设计。玩家要操控卡比，在特定的地点来往于近处和远处的平台。卡比的复制变身能力已经极其丰富，于是本作另辟蹊径，加入了全新的“驾驶机器人”要素。卡比驱使着机器人，就可以通过扫描获得多达8种的特殊能力，对场景大肆破坏，或是解开只有机器人才能克服的谜题，甚至将关卡转变为射击游戏。此外本作还内置了“卡比猎人”和“卡比的3D挑战”两款全新的小游戏。

04.26 萝洁与黄昏古城

PSV 动作 ■日本一 ■无对应周边 推荐度 B

本作是由日本一开发的横版动作解谜游戏，制作人为前年开发了《萤火虫日记》的古谷优幸，因此类型也与后者比较像。玩家要操作一位背部长出了诅咒玫瑰的少女萝洁，与被她唤醒的石头巨人一起同心协力逃离城堡。少女背部的玫瑰拥有操纵血的能力，在时间已经完全静止的城堡里面，只有被赋予了“血”的物体才有时间流动，而少女可以将“血”从一个地方转移到另一个地方，让不同的物件或者机关运作起来，以此构成本作主要的解谜方式。当然城堡里面有很多可怕血腥的机关，小女孩又能否顺利脱险呢?

05.03 为战而生

多机种 角色扮演 ■2K Games ■对应机种为：PS4/XOne 推荐度 A

本作是打造了“《边境之地》系列”的开发商Gearbox在次世代主机上推出的第一款完全原创的新作，在角色塑造上也是延续了Gearbox夸张而个性突出的特征，但是在玩法上，本作是一款纯粹的网络联机游戏，分为了对抗模式和故事模式，前一个模式当中玩家将要从25位暮星战将当中选择一名，与四位同伴结成队伍和另外五位敌对玩家交战，除了彼此杀戮，玩家还得唤士兵、炮台和佣兵，以获取更多战场优势。故事模式则用8个关卡讲述了宇宙当中最后一群英雄是如何对抗蜂拥而来的邪恶势力。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

热血物语SP	光盘
妖怪三国志	24 123
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3	58

PS3

超级机器人大战 原创世纪 月之住民	32
勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结	光盘
狂怒传说	光盘

PS4

超级机器人大战 原创世纪 月之住民	32
初音未来 歌姬计划 未来之音	36
刀剑神域 虚空具象	44
辐射4	128
黑暗之魂 III	25 72
火箭鸟2 进化	48
街头霸王 V	132
狂怒传说	光盘
偶像大师 白金星光	光盘
仁王	光盘
瑞奇与叮当	24 112
杀手47	133
神秘海域 德雷克的宝藏 重制版	光盘
神秘海域4 贼途末路	38
生化危机 安布雷拉军团	光盘
泰坦天降2	光盘
为战而生	14
星之海洋5 忠诚与背叛	24 96
勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结	光盘
战锤 末世鼠疫	26
最终幻想15	29 光盘

PSV

火箭鸟2 进化	48
勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结	光盘

Xbox One

刀剑神域 虚空具象	44
辐射4	128
黑暗之魂 III	25 72
量子破碎	光盘
杀手47	133
泰坦天降2	光盘
为战而生	14
战锤 末世鼠疫	26
战争机器4	光盘
最终幻想15	29 光盘

《最上游》——与时间有关的十大游戏新鲜出炉！
还有《买买买》《游戏黄金眼》等众多原创节目火爆热映中！

更多网络节目请登录

土豆视频　腾讯视频　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
神秘海域
德雷克的宝藏 重制版
全程邪道全球最速

特别收录
最上游 32
与时间有关的十大游戏
买买买
第十五期
游戏月旦评
2016年3月份游戏评测
量子破碎
游戏黄金眼
生化危机 安布雷拉军团
制作人冈部真辉采访

新作影像集锦
最终幻想 15
战争机器 4
仁王 | 泰坦天降 2
偶像大师 白金星光
勇者斗恶龙 英雄集结 II 双子之王与预言的终结
狂怒传说 | 热血物语 SP

电影前线
奇异博士 | X 特遣队
神奇动物在哪里
忍者神龟 2 破影而出

ENDING SONG
《文豪野犬》ED
“名前を呼ぶよ”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①黑暗之魂 III	BNEI ②	动作角色扮演③
④多机种	⑤DARK SOULS III	⑥中文版
	2016年4月12日 ⑦ | 本地1人/在线1~6人⑧ | 对应年龄：17岁以上⑨	
	售价为PS4/XOne：479港币 ⑩	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________　收藏日期 ______________________

UCG APP
上线啦!

可以下载UCG出品的各类书刊
注册就有免费内容和相关优惠

iOS用户扫此二维码即可下载
相关Q&A请访问游戏时光vgtime.com

PlayStation专门志

VOL. 3

全彩大16开208页+DVD光盘

PS4、PSV、PS3三大主机精彩内容全面融合！

大量中文游戏攻略伴您过节！

变形金刚 破坏战士 | 瑞奇与叮当 | 初音未来 歌姬计划X | 暴雨 重制版
超凡双生 重制版 | 战场女武神 重制版 | 高达破坏者3 | 死或生 极限沙滩排球3

佳作攻略，尽数收录

假面骑士 斗骑大战 创生 | 夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士
召唤之夜6 消逝的境界……

PS全明星

Quantic Dream——人性的故事

定价 38元

4月底 全国上市

淘宝店购买

口袋妖怪/精灵宝可梦 二十周年特辑

全彩大16开224页+DVD光盘

-口袋妖怪传-

汇集当前所有资料，披露其诞生与成长，并收录非常珍贵的企划最初期原画设定。

-游戏编年史-

盘点120余款《口袋妖怪/精灵宝可梦》官方游戏
最全面的《口袋妖怪/精灵宝可梦》游戏收录计划

-动画编年史-

收录介绍从1997年动画开播至今，
全部的电视、电影、短片和特别片动画。

定价 48元

4月底 全国上市

淘宝店购买

掌机王PLUS

全彩大16开208页
+DVD光盘

VOL. 1

-掌机游戏图鉴-

收录1～3月掌机游戏图鉴资料

-专题企划-

历史与文明之镜
《真·女神转生Ⅳ 终结》神话考
趣谈世界神话典故 揭示众神历史内涵

创刊豪华双赠品！
《Fate》主题环保购物袋
10元网店优惠券

-攻略透解-

塞尔达无双 海拉尔全明星（3DS）
真·女神转生Ⅳ 终结（3DS）
刺客信条 编年史三部曲（PSV）
进击的巨人（PSV）
舰队收藏 改（PSV）
祭品与雪之刹那（PSV）

六大热门作品深度解析
攻关白金两不误

定价 38元

已上市 火热销售中

淘宝店购买